

RÉUNION DU SAMEDI 25 SEPTEMBRE 2010

Et c'est reparti mon Kiki...

Une neuvième année d'existence qui démarre pour le **Magicos Circus Rouennais**.

Ce 25 septembre 2010, c'est la réunion de rentrée pour l'année magique 2010-2011, et c'est la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* qui, cette année encore, nous accueille.

J'en profite pour remercier toute l'équipe de *Rouen Cité Jeunes* et tout particulièrement **Roland** qui, chaque mois, veille à nous préparer la clé sans laquelle il ne pourrait y avoir de réunion.

Comme pour chaque rentrée, l'appréhension est au rendez-vous... Du moins en ce qui me concerne.

Serons-nous suffisamment nombreux ?

Je ne m'inquiète pas pour les anciens membres, car ils savent qu'ils sont libres de venir... ou de ne pas venir, voire même de ne plus venir...

C'est surtout pour les nouveaux membres que je m'inquiète car il faut leur donner l'image d'un club vivant... et quoi de mieux pour cela qu'une foultitude de membres présents aux réunions ?

Suspense... Je m'achemine vers la *MJC* et je vais bientôt être fixé.

J'aperçois, **Magiconan**... Euh non, **Coda**, en compagnie de **Clément** et de **Alban**.

On se salue du traditionnel

"*Eh comment ça va toi ?*"

"*Moi ça va et toi ?*"

"*Ben moi ça va et toi ?*"

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un de nous finisse par se lasser ...

Des salutations que l'on aurait pu ponctuer de "*wech bien ?*" mais non....

Finalement, vers 14h40 nous descendons à la salle et je peux déjà vous dire qu'il y a deux nouvelles têtes et qu'une troisième ne devrait pas tarder à faire son apparition.

14h50, arrivée de la troisième nouvelle tête...

Tout le monde est installé et la réunion peut commencer.

Sont présents ... au titre des membres déjà anciens :

- 1 - **Patrice**
- 2 - **Coda**
- 3 - **Alban**
- 4 - **Clément**
- 5 - **Toff**
- 6 - **Vincent**
- 7 - **Théo**
- 8 - **Jacky**
- 9 - **Christophe**

Et parmi les nouvelles têtes :

- 10 - **Éric,**
- 11 - **Antoine**
- 12 - **Mathieu**



Après la traditionnelle photo de famille, destinée à immortaliser nos réunions et agrémenter ce compte rendu, les choses sérieuses peuvent débuter avec un tour de table de présentation, les nouveaux membres ayant déjà une exigence – ça commence bien – celle de savoir "*qui est qui ?*" ...

La présentation des unes et des autres étant faite, la question du jour est celle de la participation... ou de la non participation... du **Magicos Circus Rouennais** à la dixième édition du Festival des Jeux organisé par la Ville de Rouen.

En 2009 et en 2010, notre club avait présenté de la Magie à table et en déambulation lors de l'inauguration de cet événement et notre prestation avait été fort appréciée. C'est la raison pour laquelle, la Ville de Rouen m'a sollicité pour savoir si cette année nous voulions à nouveau participer.

Le souci étant que ce festival a lieu toujours aux mêmes dates : 27 - 28 - 29 décembre et que cette année ça tombe en pleine semaine.

Je crois que la première année nous devions être 19 magiciens... Nous étions 14 l'année suivante et cette année, la Ville qui tient apparemment beaucoup à notre participation est prête à accepter que nous ne soyons que 8.

Reste donc à savoir si - compte tenu des dates de ce festival - huit membres sont disposés à faire cette inauguration.

Un rapide tour de table - oui je sais, ça fait le deuxième en l'espace de quelques minutes.. Eh alors, t'es pas content ? Tu veux te battre ? Vas-y sort dehors et commence, j'arrive tout de suite.

Donc, disais-je avant qu'on me cherche des crosses, un rapide tour de table permet de se rendre compte qu'on devrait avoir le nombre attendu de magiciens.

Nous ferons donc cette prestation et il ne reste plus qu'à voir avec la **BDLI** pour savoir si cette année encore, elle est intéressée par un bon de commande de quelques centaines d'euros.

Voilà apparemment un problème de réglé.

Quelques mots pour rappeler que le prochain *congrès FFAP* se déroulera en octobre chez Mickey, je veux bien évidemment parler d'*EuroDisneyland* à Marne la Vallée en région parisienne.

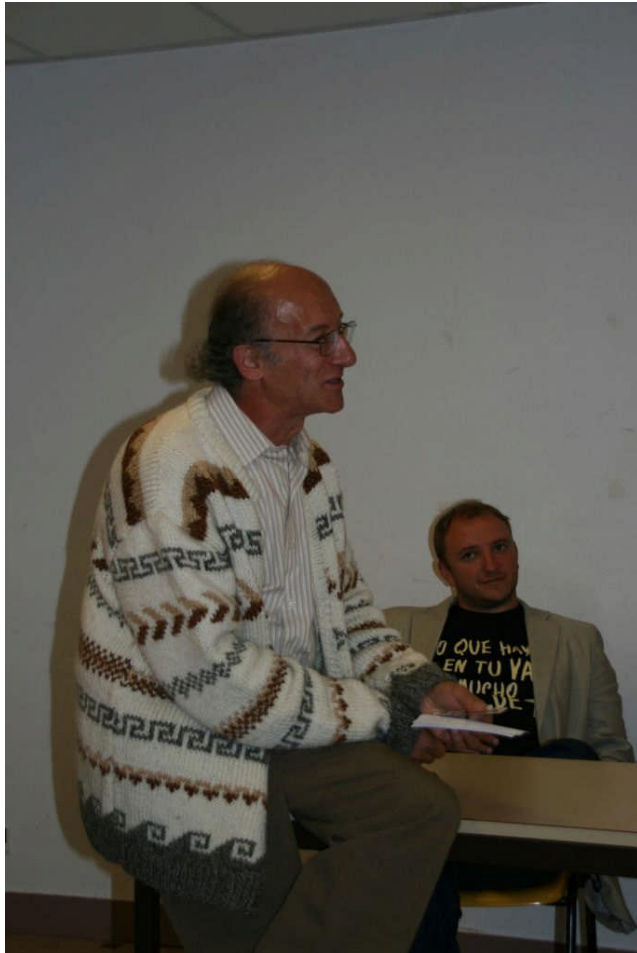
Et quelques mots encore pour informer l'honorable assemblée que notre ami **Draco** a convolé (ça fait bizarre comme expression, vous ne trouvez pas) en juste noce avec la charmante **Noémie** le 18 septembre dernier. J'étais présent lors du "*oui, je le veux*" (et "*oui je la veux*" pour Draco) si émouvant que j'en ai versé une petite larme. Nous leur souhaitons bien évidemment tout le bonheur du monde et nous attendons avec impatience la date de la pendaison de crémaillère puisqu'ils se sont également lancés dans l'achat d'un bien immobilier pour héberger leur future progéniture.

*
* *
*

Et maintenant, place à la Magie.

Et c'est **Théo** qui souhaite nous parler de la remise au goût du jour de quelques vieux effets.

Veut-il parler de ses vieux vêtements qu'il aurait fait reprendre par une couturière afin de les rendre plus en rapport avec le 21ème siècle ?



Apparemment non, **Théo** veut parler de Magie, puisqu'il indique qu'il a un ou deux tours à nous montrer.

Et de préciser pour illustrer son propos qu'un tour de **Robert-Houdin** présenté aujourd'hui ferait marrer tout le monde, et qu'il faut savoir faire évoluer les effets.

Théo rappelle à notre bon souvenir la routine qu'il avait présentée le 16 janvier dernier, dans laquelle il utilisait une petite boîte en bois.

J'en vois qui haussent les sourcils en signe d'interrogation...

Ah ah !! Y'en a qui ne lisent pas tous mes comptes rendus ?

Okay... Je note les noms.

Et bon Prince... de Lu (pour ceux qui n'ont pas lu ce compte rendu.. Humour) je m'en vais vous rappeler ce dont au sujet de quoi il était question dans cette routine.

Pour faire court... une fois n'est pas coutume... c'est l'histoire d'une carte, qui est choisie dans un jeu, qui est signée et ensuite perdue dans ce même jeu.

Ensuite, le jeu est mélangé puis coupé et le spectateur et le magicien se proposent de vérifier dans quel paquet est la carte afin d'illustrer une théorie qui dit que "*quand un objet n'est pas visible, on peut supposer qu'il peut être à plusieurs endroits ...*"

La carte est facile à reconnaître puisque le magicien et le spectateur en ont pris connaissance avant qu'elle ne soit perdue dans le jeu et qu'en plus, au cas où ils auraient tous deux des problèmes de mémoire, elle est signée.

Seulement... Ya comme un problème car la carte n'est plus dans le jeu.

L'attention est alors attirée sur une petite boîte en bois posée sur la table... laquelle est alors ouverte et tout le monde constate qu'il y a une carte pliée en quatre maintenue par un trombone. La carte est sortie, le trombone est enlevé. C'est la carte signée par le spectateur qui est révélée. Tada !

Bon ça, c'était avant.

Avant qu'on ne fasse remarquer à **Théo** à l'issue de cette routine du 16 janvier 2010, que ça aurait été super chouette que la boîte puisse être montrée vide avant de commencer la routine.

Alors, **Théo** a réfléchi, car la remarque l'avait touché au plus profond de son être. Au point qu'il ne mangeait plus et se laissait dépérir afin de trouver LA solution pour justifier qu'on ouvre cette fichue boîte pour la montrer vide ...

Dingue non qu'un être puisse ainsi se laisser aller pour une petite boîte en bois ? En bois de quoi d'ailleurs... Hêtre ou pas hêtre ? Telle est la question.

Un être se laisse aller pour du hêtre ?

À moins que ce ne soit du chêne.. Et c'est bien connu que là où ya du chêne ya pas de plaisir...

Ben oui, ce n'est pas le tout de montrer la boîte vide au début, encore faut-il trouver une justification à cette action, car **Théo** est très attaché à ce que ses routines suivent une logique.

Bon finalement, **Théo** a trouvé et j'en m'en vais vous narrer la conclusion de cette histoire qui, je suis sûr, ne vous a pas laissés de bois.



Pour commencer, **Théo** a viré la boîte en bois...Allez hop... Circulez ya plus rien à voir... Dégagée la boîte en bois, pour faire place à un coffret circulaire en métal avec, sur le couvercle, une très "zolie" abeille butinant une fleur.

Et lorsque **Théo** ouvre le coffret, nous constatons qu'il contient une grosse bille en verre coloré, laquelle, indique t'il, va nous servir pour réaliser une expérience ... scientifique.

Vincent est invité à prendre la bille et à la vérifier (des fois qu'il y aurait un double-fond) et à la poser devant lui, tandis que le coffret est mis à l'écart sur la table.

Théo demande ensuite à **Vincent** de choisir une carte de son choix dans un jeu et de signer cette carte qui va être perdue dans ce jeu, lequel va en plus être mélangé. Puis **Vincent** est invité à couper le jeu en deux parties... à peu près égales.

Théo demande que la bille soit posée sur l'un des tas...Puis sur l'autre.

Toute le monde est attentif... et... rien ne se passe.

La bille, sensée se comporter comme un "détecteur de carte signée" n'a subi aucune transformation, n'a eu aucune réaction particulière.

Théo explique alors que "*quand un objet n'est pas encore visible, on peut penser qu'il peut être à plusieurs endroits.*"

Théo prend alors un paquet et sollicite **Mathieu** pour qu'il prenne le second. Tous deux font défiler les cartes de leur paquet respectif, 5 cartes par 5 cartes.

Théo ayant un paquet moins important le termine en premier et indique que, apparemment la carte doit être dans le paquet de **Mathieu** puisqu'elle n'est pas dans le sien. Or voilà que **Mathieu** finit de parcourir son paquet et indique que la carte ne s'y trouve pas non plus.

Théo paraît néanmoins satisfait car il semble que sa théorie se vérifie... La carte reste invisible et elle peut donc se trouver à plusieurs endroits...

Mais il reste à déterminer lesquels puisqu'elle n'est plus dans le jeu. Afin d'éviter que la bille ne soit cassée, **Théo** propose de la remettre dans son coffret. Celui-ci est ouvert et... Surprise...une carte à jouer s'y trouve désormais. La carte est pliée deux fois sur elle-même et elle est maintenue pliée par un trombone.

Théo se saisit de la carte, enlève le trombone et laisse tomber la carte sur la table, invitant **Mathieu** à déplier lui-même cette carte. Tout le monde peut alors constater qu'il s'agit de la carte choisie et signée par **Vincent**.

CQFD... Ce Qu'il Fallait Démontrer. **Théo** explique qu'il envisage de remplacer par la suite la bille par un pendule ce qui paraît être une très bonne idée quant à la justification de la présence de ce coffret

A propos de l'utilisation d'un pendule, notre ami **Théo** rappelle que lors de ses débuts en Magie, *il y a quelques siècles*, précise t'il, *l'Association Française des Artistes Prestidigitateurs (AFAP, devenue depuis FFAP avec son passage en Fédération)* martelait que ses membres ne devaient pas se faire passer pour des gens dotés de pouvoirs surnaturels. Cela avait d'ailleurs valu à un magicien de l'époque qui avait pris l'habitude de conduire une voiture avec une cagoule sur la tête (je ne donne pas de nom...), d'être évincé de *l'AFAP*, avant finalement d'être réintégré car ses "*exploits*" avaient été quelque peu médiatisés et d'aucuns (je ne donne pas de nom) avaient vu l'intérêt d'une telle publicité.

Ce revirement de doctrine avait quelque peu indisposé **Théo** qui, pendant une dizaine d'années, n'a plus été membre de *l'AFAP*.

Il est vrai qu'aujourd'hui, avec le mentalisme et certains effet très forts, on peut croire (et laisser croire) que certains magiciens ont des pouvoirs psychiques particuliers et cela ne choque plus personne.

Le comble de la volupté a été un jour pour **Théo** de se faire passer pour un scientifique auprès d'une assemblée de scientifiques, devant laquelle il a présenté un tour de magie sans dire qu'il était magicien.

Précisons quand même que **Théo** EST un scientifique... doublé d'un magicien.

Il s'agissait d'un tour appris alors qu'il avait 14-16 ans mais modifié pour la circonstance.

L'idée était de démontrer qu'il y a trois méthodes pour influencer une personne à choisir une carte dans un jeu. Et c'est **Christophe** qui va jouer le spectateur, tandis que **Théo** nous raconte cette histoire.

Une première prédiction est faite sur un morceau de papier concernant une première carte qui va être choisie par **Christophe**. C'est **Théo** qui tient le jeu et c'est **Christophe** qui effectue le choix.



Pour la seconde prédiction, qui va correspondre à une seconde carte, **Théo** ne touche plus le jeu qu'il a étalé en ruban tout en décalant malicieusement une carte.



Hélas (?) pour lui, **Éric** choisit une autre carte que celle qui est décalée.

Une troisième prédiction est ensuite écrite et là, **Théo** propose de faire plus fort car précédemment c'est lui qui avait étalé le jeu, mais pour ce dernier choix, c'est **Antoine** qui va le faire. Pour ce faire, **Théo** lui remet le jeu et **Antoine** le mélange puis le présente à **Jacky** qui prend une carte sans la regarder. Cette carte est ensuite glissée face en bas dans le jeu face en l'air, qui est ensuite rangé dans son étui.

L'instant critique de la révélation est arrivé... La première prédiction est lue. **Théo** a inscrit sur le papier le 10T et c'est bien la carte choisie par **Christophe**. Pour la seconde prédiction, **Théo** a inscrit le 7K... et s'est trompé... Il enchaîne avec la troisième prédiction sur laquelle est indiqué "*La carte est retournée*". Évidemment ça nous fait marrer et on attend tous la suite car on se doute que l'erreur sur la deuxième prédiction est voulue.

Théo demande alors à **Jacky** "*Quelle est ta carte ?*", et **Jacky** de répondre "*je ne sais pas...*"

Ben oui, forcément puisqu'il ne l'a pas vue.

Et **Théo** de poursuivre "*Et quelle carte tu aurais aimée avoir ?*"
Et **Jacky** de répondre "*L'As de Cœur !*"

Théo ouvre l'étui et sort le jeu, la carte des cartes tournées vers nous. Puis il fait défiler les cartes et on constate qu'une seule carte est à l'envers.

Bon ça c'est normal puisque **Jacky** a remis sa carte face en bas dans le jeu face en l'air.

Théo sort la carte à l'envers du jeu et la retourne vers nous : c'est l'As de Cœur.

Wouah !! Et pour la seconde prédiction ?

Ah et bien là, **Théo** indique que ce plantage est bien réel et qu'il est exceptionnel et résulte par conséquent d'un manque de chance.

Pour réaliser cette routine, **Théo** a fait un petit peu de *bricolage maison*, mais l'effet est plus que troublant.

C'est maintenant **Alban** qui vient nous proposer un classique, également fabriqué "*maison*" mais cela ne nous surprend même plus avec **Alban** et ses dons de bricoleurs de génie.

Alban sort d'un tube rond une ombrelle multicolore.
Il a également avec lui plusieurs foulards de différentes couleurs.



L'ombrelle est rangée dans son tube, et les foulards sont mis dans un sac opaque (à ne pas confondre avec "aux Pâques" car ce tour est réalisable quelle que soit la période de l'année).

Toff est ensuite invité à sortir les foulards du sac mais il en ressort la toile multicolore de l'ombrelle.

Oh oh... Étonnant ! **Alban** ouvre alors son tube et en ressort l'ombrelle dont l'habillage a disparu. Mais sur les baleines de l'ombrelle sont accrochés tous les foulards.

Alban nous explique son système pour arriver à ce petit miracle, expliquant qu'on peut ainsi utiliser des ombrelles normales car le truc réside ailleurs...

Bravo **Alban** !

Au **Magicos Circus Rouennais**, on ne fait pas passer d'examen d'entrée comme à la FFAP.

Pour faire échec aux curieux, il y a toutefois un premier barrage :

Moi... qui explique gentiment et poliment aux postulants que nous n'acceptons pas en général les complets débutants et qu'il faut au préalable avoir effectué déjà un petit apprentissage. Cela peut d'ailleurs être uniquement la connaissance de quelques tours très basiques... l'essentiel étant de ne pas venir uniquement par curiosité pour savoir comment nous faisons. J'ai ainsi reçu plusieurs mails de personnes soit disant passionnées de Magie, qui voulaient rejoindre le club et assister à nos réunions, et qui n'ont jamais redonné signe de vie lorsque je leur ai demandé de me parler un peu d'eux et de leur pratique de la Magie.

Le second barrage, qui n'en est pas vraiment un, c'est quand on demande à nos nouveaux membres de nous présenter "*un petit quelque chose*"... Et là, ce n'est pas toujours évident pour eux car le stress est présent.

Mais on ne demande rien de compliqué. Ça peut même être un simple tour automatique... Nous avons tous été un jour des débutants et il n'est pas question de l'oublier maintenant que nous avons un peu plus de pratique.

Tout ce qu'on veut c'est impliquer ces nouveaux futurs membres afin qu'ils ne restent pas spectateurs et qu'ils comprennent que, mine de rien, apprendre la Magie, cela demande un investissement personnel non négligeable.

Et c'est donc **Éric** que nous invitons à venir nous présenter ce "*petit quelque chose*"...



Éric propose de nous montrer un tour que lui a appris son ami **Bernard**... comprenez **Bernard Bilis**, ami de tous les débutants avec la *Magie par les Cartes volumes 1 et 3*...

Éric explique que c'est le tour des *As transformés en Trois*.

Ah qu'est ce que je vous disais ?

Bilis 1.. *Les As en Rois*...

Ah mince je viens de plomber le climax...

Bon c'est pas grave...

L'effet consiste à montrer les quatre As que l'on se propose de transformer en Trois.

Quand je dis "*Trois*", je ne veux pas parler des "As" puisqu'ils sont quatre. Je veux parler des "*Trois*"... qui eux aussi sont quatre.

Ca va... vous suivez ?

Mais on sent poindre la grosse arnaque car malencontreusement, **Éric** nous laisse apercevoir un "*Trois*" en tentant de nous faire croire que c'est un "As".

Donc en fait, on se rend compte que depuis le début il nous montre des "*Trois*" et pas des "As"...

Ouh !!! Le vilain pas beau... Beurk !! Le menteur.

Et **Eric** de conclure "*Bon je vous ai montré des As, et j'ai dit que j'allais les transformer en Trois et donc sur la table j'ai*

Bon forcément, nous, on connaît le final du tour...

Mais comme nous sommes un public "*hâchement*" sympa, tout le monde crie en cœur "*des Trois...*" et **Éric** retourne les quatre cartes posées sur la table pour montrer des... Rois.

Beaucoup se seraient arrêtés là... Mais **Éric** poursuit courageusement avec une seconde routine.

Pour ce faire, il demande à **Mathieu** de mélanger un jeu de cartes et d'y choisir librement une carte.

Éric explique ensuite qu'il va contrôler la carte, mais qu'il n'aime pas ce mot et préfère dire qu'il va "*créer une illusion de perte de carte*".

Bon là on comprend mieux parce que nous, "*contrôler une carte*" on ne sait pas à quoi il veut faire allusion... (et non pas "illusion").

La carte ayant été remise dans le jeu, a apparemment été perdue... Mais non, ce n'est qu'une illusion... **Éric** fait défiler les cinq premières cartes du jeu, la face en l'air et on s'aperçoit que la carte choisie par **Mathieu** en fait partie.

Mais lorsqu'**Éric** montre à nouveau les cartes qu'il tient en main, on s'aperçoit qu'il n'en a plus que quatre cartes au lieu de cinq et que la carte choisie par **Mathieu** a disparu.

La carte choisie finalement est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas.

Encore une routine tirée de la vidéo de **Bernard Bilis**, la *Magie par les Cartes volume 1*, intitulée "*Une chance sur Cinq*".

Il est nettement préférable, du point de vue de la présentation de cette routine, de sortir les cinq cartes de différents endroits du jeu plutôt que de prendre simplement les cinq cartes du dessus.

On se rend compte que **Éric** n'est pas encore trop sur de lui dans la présentation et le déroulement des routines, car il a pris la précaution de se munir d'un papier "*aide mémoire*" auquel il se réfère de temps en temps pour être sur de son coup.

Allez, ne t'inquiète pas, **Éric**, tu verras, pour être bien maîtrisées les routines doivent être faites et refaites régulièrement, car notre cerveau oublie facilement l'enchaînement des mouvements... Mais évite quand même le petit "*pense bête*" devant un public...

Beaucoup s'arrêteraient là... Mais **Éric** a décidé de continuer et pour cela il a besoin d'un assistant. Et c'est **Clément** qui se propose.

Aïe ! Alors là, **Éric** prend un risque sérieux en choisissant **Clément** car ça pourrait tourner en catastrophe.
D'ailleurs, **Clément** se marre, comme s'il avait conscience de ce qui va... ou de ce qui pourrait se passer.



Éric montre successivement un Roi de Pique et un As de Cœur qui sont posés sur la table. Les cartes sont ensuite retournées par **Clément** et on constate qu'elles se sont transformées en Roi de Trèfle et As de Carreau.

Éric recommence ensuite en montrant un Roi de Pique et un Roi de Trèfle qui sont également posés sur la table.

Lorsque **Clément** retourne les cartes, celles-ci se sont transformées en As de Cœur et en As de Carreau.

Bon là... je prie **Éric** de m'excuser si ce n'est pas l'exact déroulement de cette routine car je n'arrive pas à comprendre mes notes et du coup je m'interroge sur ma réalité de ce que j'écris... Mais grosso modo, ça doit être ça.

Et apparemment tout s'est bien passé... malgré la participation de **Clément**.

C'est maintenant au tour de **Coda** qui se présente devant nous avec une petite bouteille d'Évian.

Ah une petite soif ?

Apparemment non... **Coda** sort un feutre et nous fait remarquer qu'il signe l'étiquette de la bouteille...

Puis il effectue une passe magique et nous fait alors constater que l'étiquette de la bouteille se trouve à présent à l'intérieur de celle-ci. Et la signature est bien visible.

Nous constatons également que le bouchon de la bouteille est toujours scellé.



Diantre, comment est-ce possible ?

Cet effet intitulé *Labelled* est de **Ben Williams**. L'effet visuel est intéressant mais nous discutons ensuite avec **Coda** sur la façon de rendre la présentation et le climax encore plus percutant.

Notamment sur le fait de bien montrer qu'au départ l'étiquette est bien à l'extérieur de la bouteille et également sur le fait de rendre plus flagrante la pénétration.

La première partie ne pose pas trop de problème et finalement, l'idée est retenue que l'effet est plus fort si l'étiquette est tête-bêche à la fin de la présentation.

Je vous avais parlé de trois nouvelles têtes... Voici la seconde : **Antoine**.

Pour cette première réunion, sa maman l'accompagne et a – exceptionnellement – été autorisée à rester pour la réunion.

Aurait-elle des craintes ?

Aurait-elle lu certains de mes comptes rendus et donc constaté que de temps à autres... ben on se lâche.

Il faut préciser qu'**Antoine** est âgé de ... 12 ans ce qui en fait avec **Louis** l'un de nos benjamins.



Cela me fait toujours plaisir de voir que des "*aussi jeunes*" sont déjà passionnés de Magie et surtout qu'ils ont la possibilité – avec des clubs comme le **Magicos Circus Rouennais** – de progresser plus rapidement, pour peu qu'ils mettent en pratique les conseils reçus.

Antoine nous présente quatre cartes – quatre As qu'il étale entre ses mains en disant "*J'ai quatre As... Mais j'ai caché quelque chose et il y a un Joker...*" Et effectivement, il referme l'étalement pour l'ouvrir à nouveau aussitôt et nous voyons tous qu'un Joker vient de se glisser parmi les As.

Bon, ce n'est pas une routine à proprement parler, c'est selon moi juste un geste technique. Il faudra désormais qu'**Antoine** intègre ce geste technique dans une routine et surtout qu'il apprenne à prendre son temps, car là, il faut bien avouer qu'il a été super rapide du genre "*j'ai quatre As, maintenant il y a un Joker et hop ! C'est fini...*"

Mais on l'applaudit quand même car ça ne doit pas être évident quand on a douze ans de passer devant des magiciens qui ont déjà quelques années de pratique (sans pour autant que cela veuille dire d'ailleurs que nous maîtrisons tout... Loin de là... Du moins en ce qui me concerne).

La troisième nouvelle tête décide également de se lancer, mais là, nous ne sommes plus dans le domaine du débutant... C'est **Mathieu** qui par le biais du forum de *Virtual Magie* a annoncé son souhait de se joindre à nous. Comme j'ai coutume de dire : "*Plus on est de magiciens et plus on fait de Magie*". Il est donc le bienvenu parmi au **MCR**.

Avant son arrivée à Rouen, **Mathieu** m'a appelé pour me dire qu'il arrivait de Mantes la Jolie... et c'est donc avec un étonnement certain qu'on l'entend parler avec un accent pas vraiment originaire de la banlieue parisienne.

Vous voulez savoir d'où il est originaire ?

Cassoulet ne tienne comme dirait un habitant de Toulouse...

Ne cherchez pas... Il est Toulousain par sa mère et Anglais par son père... qui était agent secret.

Bon là, honnêtement, concernant sa maman, je veux bien croire qu'elle est de Toulouse, parce qu'un accent comme ça, cela ne s'invente pas. Mais je suis plus septique concernant les origines alléguées de son papa, qui plus est en raison de sa profession déclarée...

Cette info serait-elle fausse ?

Ce qui explique qu'elle me laisse septique...

Fausse... ben oui.. fosse.. Fosse septique..Ah ah ... Humour !

Je sais qu'une fois encore certains font hausser les yeux au ciel en pensant "*Put♣️💩... Merd♣️💩.... Qu'il est lourd !... "*

Je répondrai à ceux-là que, d'abord ce n'est pas beau de dire des gros mots et qu'en plus je ne suis pas gros, mais délicieusement *poupiné* et qu'il faut mieux faire envie que pitié.

Rappelez-vous cet adage plein de bon sens "*Le jour où les gros seront maigres, les maigres seront morts...*"

Quant à mon humour.... Figurez-vous que j'aime bien *l'Almanach Vermot* et puis... C'est MON compte rendu, j'y mets ce que JE veux. Non mais enfin !

Désolé pour cette interruption de compte rendu, **Mathieu**, mais il fallait que ce soit dit à tous ces détracteurs (ce qui ne signifie pas qu'ils sont agriculteurs même si c'est surtout cette honorable professions qui utilise des tracteurs).

Donc, disais-je, **Mathieu** nous fait part de ses origines et ce sont celles de son Papa qui doivent retenir notre attention.

Ledit Papa, du fait de sa profession d'agent secret, avait accès à une foulitude de matos plus sophistiqués les uns que les autres dont le célèbre *Stimulateur Tactique Isométrique à Grandes Ondes*, plus communément connu sous l'abréviation *STILO* que d'aucuns orthographient également – à tort – *STYLO*.

Mais que voulez-vous ma brave dame, "*l'ortografe*" n'est plus ce qu'il était..

La particularité du *STILO* (ou du *STYLO* pour ceux qui ne savent pas écrire correctement...) est de fixer les ondes pour créer de la matière.

"*Diable... Morbleu.. Diantre... Fichtre ... Put♣️💩 !!...*" me direz-vous, mais comment est-ce possible ?

Bon j'avoue franchement mon ignorance dans ce domaine mais je compte bien sur **Mathieu** pour nous faire comprendre le principe, à défaut de nous expliquer comme cela marche précisément.



Mathieu fait choisir une carte par **Vincent** et une autre par **Toff**.

La première carte est perdue par le dessus du jeu tandis que la seconde est perdue en l'enfonçant par l'arrière du jeu.

Puis **Mathieu** prend une carte... le RC... En fait, ça aurait pu aussi bien être la DT, ou le 5P ou le 9K... Tout cela pour dire que le choix de cette carte n'a – a priori – pas vraiment d'importance. Traduisez "*Ben on s'en fout...*"

Cette carte est posée face en bas sur le dessus du jeu et **Mathieu** sort à présent le fameux objet précédemment décrit : le *STILO*.

Personnellement, de là où je suis assis, j'ai plutôt l'impression que c'est un *STYLO*, mais je n'en suis pas sûr à 100% car avec l'âge ma vue baisse.

Mathieu passe alors son engin (sans aucune connotation sexuelle) au-dessus du RC et une fois retournée on s'aperçoit que la carte s'est transformée en la première carte choisie. Celle choisie par **Vincent**.

Mathieu propose de renouveler l'expérience et pour cela il se sert d'un 7K. Une passe magique? Qui ne sert à rien selon **Mathieu** et Il ne se passe effectivement rien.

Logique, puisque **Mathieu** n'a pas utilisé le *STILO* (ou *STYLO* pour ceux qui comme moi ont une mauvaise vue...) et aussitôt le 7K se transforme en 7T la seconde carte choisie. Celle choisie par **Toff**.

Nous venons donc voir une des applications concrètes du *STILO* (ou *STYLO* pour ceux... air connu) : la transformation de matière.

Une autre fonction de l'appareil consiste en la création de matière.

Ah ah !.. Pas pareil hein ?

Mathieu prend le 7K et le 7C et il effectue une passe avec le *STILO* (ou... Aïe non pas sur la tête !), et instantanément le 7T apparaît entre les deux 7 rouges. Ce 7 noir est mis face en bas... Une nouvelle passe du *STILO* et hop, il se transforme en la carte choisie par **Vincent**.

Bon ce n'est pas le tout mais mine de rien, cet appareil consomme un maximum d'énergie et très vite les batteries se décharge. Du coup, **Mathieu** range son *STILO* dans sa poche intérieure de veste...

Mais, et c'est là une des particularités de cet appareil singulier, l'énergie résiduelle est encore capable de créer un autre 7T que **Mathieu** sort de la poche où il a rangé son *STILO*.

Et tout cela est présenté avec ferveur et avec cet accent qui d'emblée vous assure la sympathie du public

"Ô Toulouse... ô mon país..." La cité Gascogne si bien chantée par **Claude Nougaro**.

Après cette amusante prestation, c'est **Jacky** qui vient devant nous pour nous parler de cartes... *facétieuses*.

Il nous montre quatre "5".



Et bien vite, nous voyons les 5 - qui rappelez-vous ne sont que quatre, allez comprendre - se retourner chacun à leur tour pour montrer un "zoli" dos bleu. Un dos bleu... Enfin, c'est du moins ce que chacun d'entre nous a vu, car voilà que **Jacky** nous montre que chaque carte a en fait un dos... rouge.

Voilà une chose bien étonnante. Alors, dos bleu ou dos rouge ?

Et **Jacky** de conclure que ses cartes sont vraiment facétieuses car en fait, elles ont des dos multicolores, et de fait, il retourne les cartes et nous présente les quatre "5" dans un bel étalement et nous pouvons tous constater qu'aucune des cartes n'a un dos identique.

Un tour étonnant et riche en couleurs, qui peut être réalisé grâce à une technique créée par **Arturo De Ascanio**.

Jacky démontre à chaque réunion qu'il bosse soigneusement de nouvelles routines et de nouvelles techniques et qu'il est désormais bien loin de l'époque où il privilégiait les tours automatiques (par lesquels beaucoup d'entre nous - moi le premier - sommes passés...).

J'en profite pour montrer des cartes que j'ai récemment achetées chez *Magix*. C'est le dos de ces cartes qui m'a attiré. La routine vendue est basée sur le même principe au niveau technique que celle de **Jacky** mais au final on montre que les cartes comportent au dos un dessin qui ressemble aux tests de vision que vous font passer les ophtalmologistes et oculistes de tous poils. Ce tour est commercialisé sous le nom : *le test de l'oculiste*.

Exit **Jacky** et place à **Toff**.

Va t'il nous faire du **Aldo Colombini** ?

Je profite de l'instant présent pour signaler à tous les fans d'**Aldo** que son épouse **Rachel**, qui est également magicienne, sera opérée du cœur le lundi 22 novembre prochain à l'hôpital Mont Sinaï de New York.

Je vous demande d'avoir une pensée pour elle et je lui souhaite beaucoup de courage et par anticipation un prompt rétablissement.

Toff sort un jeu de cartes et fait une prédiction à l'aide d'une carte.

Mathieu est invité à désigner deux cartes et il choisit le 6T et le 10T, qui vont ensuite être perdues face en bas au milieu du jeu face en l'air.

Toff en bon magicien qu'il est retrouve facilement les cartes -les seules face en bas - mais une carte s'est glissée entre elles... Une Dame de Trèfle.

Et ce qui est dingue dans cette histoire, c'est que la carte de prédiction de **Toff** est la Dame de Pique, l'autre Dame noire.

Et ce qui est encore plus dingue quand on retourne les deux cartes face en bas de **Mathieu**, c'est qu'elles se sont transformées en deux autres Dames... Les deux Dames rouges !



Et c'est de qui ça ?

Ben de **Aldo Colombini**, bien évidemment et ça s'appelle *Unbeatable* et c'est extrait du DVD *Crazy For Cards*.



Toff se propose de poursuivre avec une seconde routine et pour cela il a besoin des quatre As.

Les quatre As sont mis face en l'air en ligne sur la table et des cartes sont mises face en bas sur chacun des As lesquels sont ensuite perdus, l'un après l'autre, face en bas dans le jeu.

Un geste magique... qui ne sert à rien comme se plait à dire **Mathieu**, et **Toff** nous dit que "*si tout va bien un As s'est retourné...*".

Mais en fait, apparemment, ya comme un problème, car c'est un 7 qui est face en l'air.

Une indication peut être ?... **Toff** compte sept cartes et hop on tombe sur l'AC.

Et puisqu'on est dans les passes magiques qui ne servent à rien comme dirait **Mathieu, Toff** en fait une autre et on s'aperçoit que cette fois-ci un As s'est retourné : l'AT. "*Enfin ! Ce n'est pas trop tôt*", diront certains.
Okay, ça fait deux As... Mais il manque encore l'AK et l'AP.

Toff, toujours soucieux de plaire à son public, demande à **Antoine** quel As lui ferait plaisir et **Antoine** répond l'AK.
L'AK ?

Cassoulet ne tienne comme dirait ...

Hein ? Ah oui c'est vrai, je l'ai déjà faite celle-là... Cela dit... C'était avec "*comme dirait un habitant de Toulouse*" et ça marche aussi avec "*comme dirait un habitant de Castelnaudary*"...

Bon, revenons à notre AK, enfin le notre... le notre... Disons que c'est plutôt celui d'**Antoine**.

Toff épelle A-S D-E C-A-R-R-E-A-U et hop la dernière carte est l'As de Carreau.

Le jeu est ensuite étalé en ruban et **Antoine** est invité à toucher une carte de son choix et c'est un Joker.

Toff épelle J-O-K-E-R et hop l'AP est retrouvé.

Toff nous indique que pour le choix du Joker, c'est vraiment le hasard et que cette routine est de **Dai Vernon** et **Henri Christ**.

Et c'est à nouveau **Jacky** qui s'approche avec un jeu de cartes.



Jacky nous dit qu'il a ici un jeu de cartes normal (ou un jeu de cartes normales...).

Jacky ! On ne doit jamais "*un jeu de cartes normal (ou un jeu de cartes normales...)*". On dit un jeu de cartes... Sinon les spectateurs vont aller s'imaginer des choses... Du genre que les magiciens utilisent des jeux de cartes qui ne sont pas normaux (ou des jeux avec des cartes pas normales...). Alors que tout le monde sait bien que c'est absolument faux et que n'importe quel magicien qui se respecte sait travailler avec un jeu emprunté.

Par contre, il est souhaitable que ce magicien, dans son style de présentation, évite d'avoir l'air emprunté.

Jacky fait choisir une carte... normale dans son jeu normal, à **Mathieu**... qui de là où je me trouve a tout d'un mec normal. La carte est signée par **Mathieu**... peut être avec son *STILO* à moins qu'il n'utilise un *STYLO* normal.

La carte est posée sur le jeu et retournée face en bas.

Puis **Jacky** demande qu'on lui prête une pièce normale de deux euros et il prend la pièce et appuie sa tranche sur le dessus de la carte.

Et là où ce n'est vraiment pas normal, nous constatons tous que la pièce s'enfonce dans la carte pour ressortir de l'autre côté.

Oui oui ! (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge), vous ne rêvez pas... La pièce transverse la carte. Dingue non ?



Serait-ce encore là une application méconnue du *STILO* du père de **Mathieu**.

Jacky reprend sa pièce, repose la carte sur le dessus du jeu, puis la retourne pour faire constater que c'est bien la carte choisie et signée par **Mathieu**.

Circulez ! Ya rien à voir !

Ca s'appelle *Mystic Hole*... et c'est une création de **Jacky** qui est assez satisfait car apparemment ça se vend relativement bien.

Bon... A moi !

Je viens de finir la traduction en français du livre d'**Aldo Colombini** intitulé *Final Cut* qui est un recueil de plusieurs routines de cartes impromptues créées par plusieurs magiciens et je me propose de montrer ici deux de ces routines.

La première routine est une Assemblée d'As, très simple et très rapide intitulée *Aces-up*. Elle a été créée par **Lin Searles** – le créateur du célèbre effet des cartes cannibales.

Les quatre As sont sortis du jeu et mis face en bas en ligne sur la table.

Trois cartes quelconques prises sur le dessus du jeu sont posées sur le premier As. Les quatre cartes sont posées sur le dessus du jeu et le jeu est coupé pour perdre les cartes au milieu.

Les trois nouvelles cartes du dessus du jeu sont posées sur le second As et à nouveau ces quatre cartes sont mises sur le dessus du jeu qui est coupé.

Idem avec le troisième As.

Trois nouvelles cartes sont posées sur le dernier As et les quatre cartes sont posées sur le dessus du jeu.

Alors que la routine de **Lin Searles** s'arrête là, j'ai ajouté une petite touche personnelle en coupant la moitié inférieure du jeu et en la retournant face en l'air sur le dessus du jeu face en bas, et en retournant face en l'air la seconde moitié du jeu et en la mettant sous le jeu.

Toutes les cartes sont donc face en l'air.... Quoique...

Le jeu est étalé face en l'air et on peut constater qu'il y a quatre cartes face en bas l'une à côté de l'autre au milieu. Ces quatre cartes sont retournées et il s'agit des quatre As qui se sont regroupés et retournés au milieu du jeu.

Bon ça c'est fait La seconde routine est de **Tom Sellers**. Elle est intitulée *Add-A-Pair* – et je sollicite l'aide de **Christine** la maman d'**Antoine**.

Christine est invitée à prendre le jeu de cartes et à le mélanger.

En général, ça ne sert à rien... tout comme les gestes magiques... mais les gens aiment bien.

Ben oui... Si cela avait vraiment une importance on ne laisserait surtout pas notre jeu de cartes entre les mains d'un spectateur...

Sauf dans le cas de **Draco**, qui aime bien donner un jeu à mélanger...et qui pour faire le tour en sort un autre de sa poche... J'adore ce gag.

Bon, là, le jeu est mélangé et c'est l'instant où je me retourne non pas pour montrer mon dédain ou encore la partie la plus charnue de mon individu, mais juste pour ne pas voir ce que **Christine** va faire sur mes instructions.

Donc, tandis que j'ai le dos tourné, je demande à **Christine** de choisir deux cartes à points de son choix (de l'As au Dix pour ceusses et celses qui ne savent pas ce que sont des cartes à points) et de les sortir du jeu. Elle doit ensuite additionner la valeur des points de ces deux cartes, s'en souvenir et poser les deux cartes face en bas sur la table. **Christine** est ensuite priée de distribuer en un tas séparé un nombre de cartes correspondant à la somme des deux valeurs. Puis, je lui demande de distribuer un second tas comportant exactement le même nombre de cartes.

Christine se retrouve donc normalement - car rappelez-vous j'ai le dos tourné - avec deux tas comprenant le même nombre de cartes, un tas de deux cartes à points et le talon du jeu, lequel doit être un *haut talon* s'agissant de celui d'une femme.

Bon maintenant je demande gentiment, mais fermement à **Christine** de mélanger entre eux les deux paquets ayant le même nombre de cartes. Ca ne sert à rien mais ça l'occupe.

Je lui demande ensuite de poser ce tas combiné sur la table et de mettre dessus les deux cartes à points choisies et par dessus le talon du jeu.

Il est donc acquis que je ne connais ni les cartes choisies, ni le total de leur valeur et je serais donc hyper balaise si j'étais en mesure de retrouver les deux cartes initialement choisies par **Christine**.

Et bien sachez-le, je suis hyper balaise car malgré ces conditions draconiennes, il me suffit de récupérer le jeu, de le parcourir face tournées vers moi, pour retrouver ces deux cartes à la plus grande surprise de **Christine**.



Bon certes, j'ai fait un peu (beaucoup ?) durer le suspense...
Non pas pour faire durer, mais parce que j'ai eu un cruel doute...
"Ah ! *Le doute mes trains*" comme dirait un cheminot... J'ai même entendu un membre du club qui ronflait dans la salle... c'est pour dire.

Une "*petite*" routine qui ne manque pas de surprendre les gens qui ne comprennent vraiment pas comment leurs cartes peuvent être retrouvées.

Ah ! **Clément** se lève pour prendre ma place.
Que va-t-il nous présenter ? Du **Tamariz** ?

Ben en fait : rien. Que dalle... Il veut juste des infos sur le Top-It, vous savez ce truc dont au sujet duquel on ne peut rien dire et qui permet de faire des trucs.

Et nous, comme nous sommes des gens super documentés et super sympas on le renvoie vers les classiques : **Carl Cloutier**, **Michael Ammar** etc.



Bon finalement, **Clément** a quand même quelque chose à nous présenter. Il s'agit d'un tour qu'il a trouvé sur *Virtual Magie*.

Clément fait défiler les cartes et l'une d'elles est choisie par **Christine** et mise de côté.

Clément distribue ensuite deux paquets de cartes qu'il mélange l'un avec l'autre. Le jeu est ensuite coupé et la carte de coupe est le 2P.

Clément demande s'il s'agit de la carte choisie et **Christine** répond par la négative.

Clément se confond alors en excuses et comme il avait prévu qu'il allait peut-être se planter sur ce tour, il remet à **Christine** une carte d'excuses et lui demande de la lire.

De mon point de vue, je trouve que c'est affligeant de s'excuser comme ça...

Oh **Clément** ! T'es un bonhomme non ?
Arrête de prendre ton air malheureux et fait face !
Ça arrive à tout le monde de se planter dans la présentation d'un tour et il ne sert à rien de se lamenter, il faut au contraire rebondir et....

Bon j'arrête là mes commentaires acerbes (que je n'ai d'ailleurs pas faits.. mais il faut bien rendre ce compte rendu attractif... le faire vivre pour captiver mes fidèles lecteurs) car il semble que **Clément** joue un peu... beaucoup... à la folie... passionnément, la comédie.

Il demande à **Christine** de relire le mot d'excuses mais en commençant à partir du dernier mot et en remontant jusqu'au premier.

Et là... Pas pareil, car il est question du choix d'une *Dame de Cœur* et **Christine** relève la tête stupéfaite en demandant..."*Mais comment il a su que j'avais choisi la Dame de Cœur ?*"

Et comme **Clément** est finalement un dur... Il est hors de question pour lui de parler d'un truc ... hindou.

Antoine se lève à nouveau et vient avec du matériel...
Décidément il est insatiable ce jeune.

Antoine présente deux cannettes de soda... du *Sprite*® et du *Coca*®.

Il a également deux étiquettes chacune comportant le nom d'une des deux boissons, et pour finir son équipement il a deux tubes de couleur qui sont légèrement plus gros en diamètre, et légèrement plus haut que les deux cannettes de soda.



Les deux cannettes sont posées en ligne sur la table. Les deux étiquettes sont mises chacune devant la cannette de soda qui lui correspond et les tubes sont mis en place pour recouvrir chaque cannette.

Une passe magique... qui ne sert à rien dicit **Mathieu**... et hop les tubes sont retirés et devant nos yeux ébaubis, il apparaît que les cannettes ont changé de place.

Dingue non ?

Applaudissement pour **Antoine** qui démontre qu'il aime la Magie et qu'il n'a pas peur de montrer ce qu'il sait faire... et même devant des gens plus âgés et plus aguerris que lui.



Et c'est maintenant **Christophe** qui vient nous proposer une routine avec **Dédé**...

Ben il est où **Dédé** ?
Mais non ! Pas **Dédé**... Mais des Dés.
(j'aimais beaucoup cette pub ...)

Enfin, plus précisément **Christophe** a un dé rouge et un foulard.

Et quand je dis "*dé*" je ne parle pas du cube avec ses faces marquées de 1 à 6... Je parle du dé comme ceux qu'utilisent les couturières... ou les magiciens.

Christophe chausse le dé rouge...

Eh oui, on dit "*chausser un dé*"), et je vous rassure tout de suite, ça ne veut pas dire qu'il se le met sur un de ses orteils... Non, non... Il le met sur son index droit.

Il passe ensuite le foulard dessus et hop....

Comme vous l'avez remarqué, j'aime bien dire (écrire) "*hop*"...
Il faut avouer que c'est plus facile à écrire que "*chtang* !" et plus court que "*Abracadabra* !" et quant à "*Tiki Tiki Tiki*" c'est déjà pris par **Hugues Protat**).

Donc, disais-je, Et hop, le dé a disparu.
Nouveau passage du foulard et hop, le dé réapparaît.

Christophe met le dé dans sa bouche et Devinez !
Oui ! Et hop le dé réapparaît dans la poche de **Christophe**.

Christophe poursuit sa routine et ... hop, le dé change de couleur à vue et devient jaune, juste en secouant la main.

Nouveau passage dans le foulard et Le dé disparaît. (oui je sais, je n'ai pas mis "hop", mais c'est juste pour varier un peu...).

Le dé est retrouvé dans la poche de **Christophe** et il est à nouveau de couleur rouge avant de disparaître encore une fois pour finalement laisser la place à.... une grande cannette de bière Lager !

La routine d'apparitions de dés avec des changements de couleurs est un grand classique de la Magie. De la prestidigitation à l'état pur.

Lors du dernier festival de Magie de Forges les Eaux en mars 2010, était invité le magicien japonais **Yo Kato** . Il a présenté un numéro sensationnel avec des dés et des petites baguettes de toutes les couleurs... Son numéro, vu la vitesse d'exécution, est ce qu'on pourrait qualifier un "*truc de fou*"... Certains l'ont sans doute également vu au *Plus rand cabaret du Monde*.

Pour ceusses et celses que cela intéresse, les photos de son numéro sont sur le site du **Magicos Circus Rouennais** dans le menu "*Infos Magiques*" - *Infos Diverses - Forges 2010*. N'hésitez-pas à aller y faire un tour... de Magie, comme dirait **Maximus**.

Eh **Christophe** !!... Là ya de l'entraînement si tu veux faire la même chose que **Yo Kato**.

Mais c'est déjà un bon début.

Bon... Ça y est, la réunion touche à sa fin. Le **Magicos Circus Rouennais** a fait sa rentrée.

Et c'est reparti pour un tour... et même plusieurs tours... de Magie.

J'espère que nous serons aussi nombreux, voire même, plus nombreux, à la prochaine réunion qui se déroulera le samedi 16 octobre 2010 à partir de 14h30.

D'ici là, entraînez-vous !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie