

Compte rendu de la réunion du 16 avril 2011

Nous sommes le samedi 16 avril, et premier jour des vacances scolaires de la zone B, dont fait partie l'Académie de Rouen.

Comme je vous ai déjà servi le couplet lors des dernières vacances scolaires – celles de février – je ne vais pas recommencer ma litanie sur ce sujet.

Mais, il faut bien se poser la question : Combien de membres seront présents à la réunion ?

Et cette question étant posée, il faut bien y répondre... et de préférence le plus rapidement possible.

Sont présents :

1. **Patrice**
2. **Éric**
3. **Alban**
4. **Vincent**
5. **Théo**
6. **Christophe**
7. **Louis**
8. **Clément**
9. **Pierre**
10. **Bastien**

Et bien... Dix, ce n'est pas si mal...

Je m'empresse de prendre la désormais traditionnelle photo de groupe et là, mon appareil photo m'informe : "*Pas de carte mémoire détectée*".

Quoi ? Comment ce "*fesse*" ?

Et là, tout à coup, je me rappelle, je me suis servi de mon appareil photo pour préparer une des routines que je compte présenter aujourd'hui et j'ai enlevé la carte pour récupérer mes photos directement sur mon ordinateur... Seulement voilà... j'ai oublié de la remettre...

Putain ! Quel con !

Comme quoi, il n'y a pas que l'appareil photo qui manque de mémoire.

Il me faut alors me résoudre à renoncer à prendre des photos... ce qui, vous vous en doutez va enlever beaucoup de sa valeur à ce compte rendu... ou alors, il me faut envisager de prendre des photos avec mon téléphone portable ce qui enlèvera aussi de la valeur... mais un peu moins.

Entre deux mots, il faut choisir le plus facile à écrire...

Hum... non !

Entre deux maux, il faut choisir le moindre et je sors donc mon téléphone portable que je bascule en mode appareil photo.

Chers lecteurs, ne m'en veuillez donc pas trop si la qualité des clichés n'est pas celle à laquelle je vous ai habitués jusqu'à présent.



Clic clac Samsung et voilà !

Et c'est à cet instant que se pointent **Jacky, Draco** et **Josse**.

Ah les c....oquins !

Comme j'ignore si ma batterie de téléphone transformé en appareil photo va tenir toute la séance, je décide de ne pas reprendre une nouvelle photo de groupe...

D'ailleurs, **Jacky**, qui a endossé sa tenue estivale genre chemise hawaïenne et short long, n'est que de passage. Il est venu uniquement pour donner (hum... vendre...) à **Éric** un article qu'il a commandé... Car rappelons-le **Jacky** tient une boutique de magie en ligne sous l'appellation [Magicart](#).

Jacky, qui en profite pour nous indiquer qu'il va faire du stockage et que si nous sommes intéressés, nous pouvons lui passer commande d'articles pour un prix très intéressant. Qu'on se le dise !

Exit **Jacky**...

Nous passons à présent à la partie "infos" de la réunion.

J'en profite pour faire de la publicité – gratuite – pour le site [VistaPrint.fr](#) qui fait régulièrement des offres "gratuites".

Rappelons que ce site est au départ un site spécialisé dans l'imprimerie et qu'il a ensuite élargi ses activités à tout ce qui concerne la publicité en général. Vous y trouvez donc des cartes de visite, des cartes postales, mais également des produits dérivés, genre : mugs (des "tasses" pour les non-anglophones), tee-shirts, porte-clés, banderoles, plaques aimantées, tampons (pas hygiéniques, je précise) Ils proposent même des sites Internet...

Bref, du coup je présente ce que j'ai fait faire... gratuitement... Enfin presque, car il faut tenir compte quand même des frais de port et là, il peut y avoir des surprises... et même parfois des grosses surprises.

J'ai ainsi fait faire deux mugs, une banderole MCR, une pancarte MCR et des cartes de visite pour le club.





La deuxième info concerne le 24^{ème} Festival de Magie de Forges les Eaux 2011 qui s'est terminé le dimanche 3 avril. Je rappelle que les photos du spectacle de clôture sont sur notre site (ben oui, ce jour là, je n'avais pas oublié ma carte mémoire...). Le thème de cette année était La Magie à Las Vegas.

Draco qui avait été invité pour la durée du festival par **Hugues Protat**, le créateur de l'événement, nous parle alors des magiciens participants et plus particulièrement d'un de ceux qui l'ont le plus impressionné, à savoir **Shimada**.

Et c'est vrai qu'il faut reconnaître que ce magicien, c'est vraiment la grande classe.

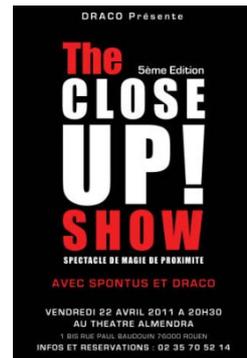
Jetez un œil sur les photos du spectacle de clôture sur le site du **MCR** et vous verrez... Cette prestance, ce regard... et pour ceux qui ont eu la chance de voir ce magicien en prestation... cette économie de mouvements... Aucun geste superflu.

Allez, rien que pour le plaisir je vous mets ici une des photos de ce grand magicien.



Une autre info concerne l'actualité de **Draco** et de **Spontus**. Nos deux compères vont présenter *The Close-Up Show* 5^{ème} édition, le vendredi 22 avril 2011 à 20h30 au Théâtre de l'Almendra à Rouen. La presse commence à s'intéresser à l'événement et c'est une bonne chose car ce spectacle est vraiment un bonheur.

Là encore, vous pouvez jeter un œil sur le site du **Magicos Circus Rouennais** sur les photos prises pendant le spectacle.



Bon... D'accord, ils n'ont pas la même prestance que **Shimada**, mais ils méritent quand même une photo eux aussi.

Eh ! Mine de rien, ce compte rendu aura quand même quelques photos... de qualité.

Alors qu'on aurait pu penser que la partie Magie allait débiter immédiatement, **Draco**, toujours très joueur (enfin j'me comprends...), souhaite évoquer à nouveau le problème (si tant est que cela en soit un... Quoique...) de l'explication des tours pendant les réunions.

Décidément, ça devient une manie...

Draco défend son point de vue en suggérant qu'on pourrait, pour stimuler les esprits, proposer de remettre certaines explications au mois suivant.

Personnellement, comme je suis du genre "*impatient*" qui aime bien avoir ou savoir rapidement, j'invoque le fait que cela risque de créer une certaine frustration chez les membres du club (dont moi le premier) et transformer nos réunions en séances de démonstration comme l'a fait remarquer **Théo** le mois dernier. **Théo**, qui nuance d'ailleurs son propos en disant que depuis qu'il y assiste, il a parfois l'impression que nos réunions sont un catalogue de tours et qu'il aimerait qu'on aille plus loin dans la réflexion suite aux tours présentés.

La stimulation neuronale a été tentée dans la partie secrète du site en soumettant à la sagacité des membres certaines vidéos magiques pêchées sur le net. La rubrique s'appelle "*Le Magicien mène son enquête*" et le but du jeu est de proposer la solution de la routine. J'ai laissé tomber au bout de quelques mois car bien peu m'adressaient leur proposition de solution...

Alors de là à imaginer que les membres vont cogiter pendant un mois pour essayer de trouver la solution à une routine proposée le mois précédent par un de leurs camarades de jeu et qu'ils ont vue l'espace de 5 minutes... Hum... Je suis septique.

Je pense que ce que l'on cherche en venant à ces réunions, c'est à se faire plaisir en montrant de la Magie et en regardant de la Magie... Pas à jouer à "*Mais comment il a fait ?*".

Mais on peut par ailleurs essayer de faire progresser les membres dans leur façon de présenter. Il faut pour cela que ceux-ci jouent le jeu en considérant qu'ils sont devant un public et non devant des magiciens et chacun doit savoir "*critiquer*" pour que la prestation soit meilleure.

Comme je ne veux en aucun cas décider pour la totalité des membres, je pourrais mettre en ligne un sondage qui permettrait de répondre à la question : *On explique ou on n'explique pas ?*

Chaque membre du club serait ainsi appelé à voter et le choix se ferait démocratiquement. Après, quel que soit le résultat du sondage, libre à chacun d'expliquer ou de ne pas vouloir expliquer une routine. L'intérêt du sondage étant qu'on aurait une idée de la pensée générale du club.



Tiens ça faisait longtemps que je n'avais pas sondé...

Et dans la foulée, je pourrais également demander aux membres ce qu'ils pensent de passer en association, puisque le problème est également soulevé par **Théo**.

En fonction de la réponse apportée, il faudrait à terme s'interroger pour savoir si les membres veulent que le club rejoigne la FFAP... laquelle, apparemment, ne semble (ne veut ?) pas comprendre pourquoi, des clubs de magie ne rejoignent pas la fédération (un ange passe ...).

Ouais... Je pourrais... Bon, on va réfléchir à tout ça.

Bien ! Tout cela ayant été évoqué ... Place à la Magie car l'heure a tourné.

Et c'est **Alban** qui propose de nous montrer un bricolage maison qui, précise-t-il, tient plus du "casse-tête" que du tour de Magie. C'est le magicien **Miredieu** qui lui a inspiré cette idée au Festival de Forges les Eaux.

Le but du jeu, si tant est qu'un casse-tête soit un jeu pour certains... est de libérer un anneau emprisonné entre deux arcs de métal reliés par des chaînes...

Et c'est bien connu que là où il y a de la chaîne il n'y a pas de plaisir.

Comme la chose n'est pas évidente à décrire, ben je vous la mets....
En photo, je précise.



Ceci étant présenté... à la façon de l'éclair, **Alban** s'en retourne s'asseoir, sans expliquer aucunement le fonctionnement de son casse-tête...

Bon cela dit, ce n'est pas une routine magique... alors je ne dis rien. Et ce d'autant plus que je connais ce casse-tête et que je n'ai donc pas besoin de l'explication quant à son fonctionnement...

Et c'est à présent l'ami **Louis** (je ne dis pas *P'tit Louis* car en dépit de ses 13 ans, il est aussi grand, voire plus grand que moi...) qui propose de nous montrer une routine pour laquelle il va apparemment avoir besoin de *Sharpies*, le stylo feutre du magicien qui se respecte et qui respecte son public, vu la quantité qu'il dépose sur la table.



Comme **Louis** a besoin d'un assistant, c'est **Clément** qui se propose.

Louis montre une enveloppe... vide, et des autocollants... collants. Il étale face en bas un jeu de cartes préalablement mélangé.

Une carte est sortie de l'étalement. Elle est mise dans l'enveloppe – sans avoir été regardée au préalable.

Le jeu est rassemblé et à nouveau étalé, mais face en l'air cette fois-ci.

Clément est invité à choisir une carte et son choix se porte sur le Valet de Carreau (VK). Un autocollant est signé par **Clément** et apposé sur la face de la carte choisie. Et pour faire bonne mesure, **Louis** met également un autocollant signé sur le dos de la carte.

Louis prend alors la carte, la dépose sur le dessus du jeu et fait une passe magique.

Tout le monde constate que l'autocollant vient de disparaître à vue.

L'enveloppe est alors ouverte, la carte qu'elle contient est sortie et tout le monde constate que la carte supporte un autocollant avec la signature de **Louis**. La carte est posée sur le jeu afin que tout le monde puisse la voir... Elle est ensuite retournée et chacun peut constater qu'un autocollant est apposé sur sa face... Autocollant supportant la signature de **Clément**. Magique !



Ca s'appelle *Postal Prediction* et c'est d'**Ali Noura**.

Louis retourne s'asseoir... sans expliquer cette routine.

Draco souhaitait que les magiciens du club réfléchissent avant d'avoir la solution des routines... **Théo** se présente à nous en tant que magicien qui réfléchit et il nous propose une expérience extraordinaire.

Selon lui, on peut faire apparaître des couleurs sur le filigrane des billets de banque lorsqu'on les expose à une lumière riche en infrarouge et pauvre en ultraviolet.

Quel intérêt me direz-vous et comment est-ce possible ?

À la première partie de cette question je répondrai... "*Ben, pour faire joli !*" Quant à la seconde partie de cette question... Je suis désolé, mais j'ai décidé de ne pas expliquer...

Cela dit, je n'empêche aucunement **Théo** de le faire.

Pour nous démontrer cette possibilité physique, **Théo** sollicite auprès de notre "*Honorable assemblée*" un billet de 25 euros... et n'ayant aucun succès, ramène sa prétention à un billet de 20 euros.

Ah... les temps sont durs mon "*pôvre mossieur*"...

Et c'est **Josse** qui prend le risque de confier un billet.

Ah... quelle inconscience !

Théo demande à **Josse** de relever les quatre derniers chiffres de son billet de banque et de signer celui-ci également dans un coin.

Puis **Théo** nous montre un petit récipient en plastique semi-transparent contenant un liquide odorant qui, disons-le franchement, "*pue grave*", qu'il nous dit être le fameux produit de son invention destiné faire apparaître les couleurs sur le filigrane du billet.

Josse est invité à plier son billet en quatre et l'ayant récupéré **Théo** le tend à **Éric** afin qu'il le trempe dans ce fameux liquide.

Pendant ce temps là... **Théo** prépare une bougie et un support, destiné à recevoir le billet mouillé, expliquant que, pour parfaire le processus, il faut exposer le billet mouillé durant un certain temps à la flamme d'une bougie.



Tout en disant cela **Théo** a allumé la bougie après avoir mis en place le billet sur son support.

Puis, se tournant vers nous, il se propose de nous en dire un peu plus sur le procédé qu'il a découvert.

C'est alors que "*Patatra !*", la bougie se casse la figure (oui je sais, une bougie n'a pas de figure... Et alors ?) et enflamme le billet.

Théo se précipite mais le mal est fait car le billet est déjà bien calciné...



Heureusement, le détecteur de fumée de la salle ne s'est pas déclenché. Sinon, bonjour les pompiers !

Mine de rien, **Josse** a été très joueur en passant ce billet à **Théo**... Et **Théo** vient de démontrer que lui aussi est un joueur, doublé d'un flambeur...

Théo se confond en excuses et propose de rembourser **Josse**. À cet effet, il sort de sa poche une liasse de billets... blancs, précisant qu'il s'agit de billets de sécurité pré-imprimés de façon invisible et qu'il suffit d'un peu de son produit pour les imprimer définitivement au fur et à mesure de ses besoins.

Et pour prouver ses dires, **Théo** humecte légèrement les billets et la liasse de billets blancs se transforme en un clin d'œil en liasse de billets réels. **Théo** sort alors un billet de cette liasse et le remet à **Josse**.

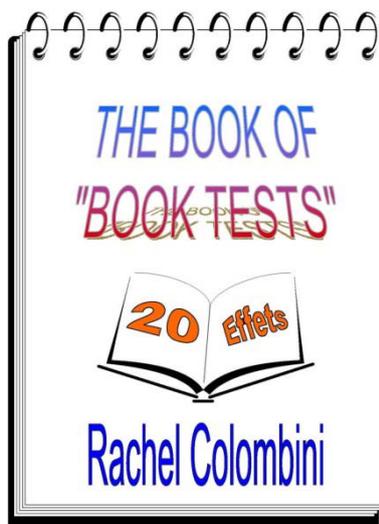
Il s'agit du billet préalablement signé par ce dernier.

Et pas d'erreur possible, les quatre derniers chiffres du numéro correspondent bien.

Théo ne se fait pas prier pour nous expliquer cette routine et également le principe de fonctionnement de sa bougie honteusement truquée.

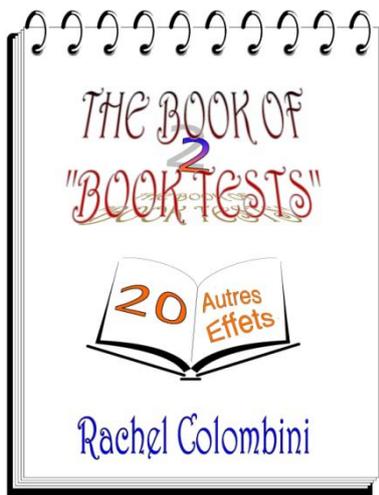
Mais où va-t-il chercher toutes ces idées ?

Exit **Théo** et place à... moi-même.



Je viens récemment de terminer la traduction en français des deux ouvrages de **Rachel Colombini** intitulés *The Book Of Book Tests*, et *The Book Of Book Tests 2* et j'y ai trouvé quelques idées forts intéressantes.

Rappelons qu'un "book test" est une expérience de mentalisme visant, pour le magicien, à découvrir un mot ou plusieurs ou une phrase, etc., déterminés par le hasard dans un livre ou dans plusieurs. On peut présenter cette expérience sous la forme d'une prédiction ou sous la forme d'une transmission de pensée.



Je propose de montrer une routine s'appelant *Astro Colors*, créée par **Rachel Colombini** sur une idée de **Karl Fulves** et extraite du livre *The Book Of Book Tests (I)*

Pour ce faire, j'appelle à la rescousse trois membres du club et ce sont **Éric**, **Josse** et **Vincent** qui se proposent de m'assister.

Neuf cartes sont présentées. Trois cartes supportent une étoile de couleur rouge, trois cartes supportent une étoile de couleur bleue et trois cartes supportent une étoile de couleur jaune.

Le paquet est dans un premier temps mélangé et chacun des assistants choisit pour lui-même une des couleurs.

Une fois qu'ils ont tous les trois leurs trois cartes dans les mains, ils doivent à nouveau les mélanger.

Un membre de l'assistance est alors invité à choisir l'ordre des couleurs et les cartes sont ensuite distribuées sur la table pour former trois lignes respectant cet ordre de couleur.

Éric dépose ainsi une 1^{ère} carte sur la première ligne, puis **Josse** dépose une carte à côté de celle d'**Éric** et **Vincent** dépose une carte à côté de celle de **Josse**.

La même chose est effectuée pour les deux lignes suivantes.

Ceci étant fait, les neuf cartes sont retournées et on constate qu'elles supportent chacune au dos, un chiffre de 1 à 9.

Chaque ligne de cartes forme un nombre à trois chiffres et **Vincent** est invité à additionner ces trois nombres. Le total fait 1665.

Pour montrer que ce total est unique, j'inverse des cartes sur les trois lignes et le total trouvé par **Vincent** est cette fois-ci : 1624.



J'attire alors l'attention sur un vieux livre de grammaire que j'ai amené avec moi et que je fais examiner.

On me confirme que ce livre est normal... et je peux vous certifier qu'il l'est.

Le chiffre 1665 est à présent décomposé en deux : 166 et 5.

Le nombre 166 représente une page du livre et j'invite **Théo** à aller à cette page et à lire pour lui-même la 5^{ème} ligne et à se concentrer sur cette ligne.

Après une intense concentration, je suis en mesure de décrire le contenu de cette 5^{ème} ligne où il est question de sirènes qui hurlent au loin...

Cette routine qui utilise – de façon habilement déguisée – un principe mathématique est l'occasion de parler de quelques unes des méthodes décrites par **Rachel Colombini** pour présenter des books tests.

Draco, Source Infinie de Savoir Magique, amène sa pierre à l'édifice en complétant et en étoffant mon propos.

Et c'est à présent **Vincent**, dont c'est la seconde réunion, qui vient nous présenter une routine de cartes.



Vincent nous présente quelques cartes à dos rouges et à face blanche et des cartes qui sont les 4, 5, 6 et 7 de Trèfle.

Peut-être connaissez-vous le principe de l'imprimerie, où il s'agit d'imprimer la face de cartes blanches ... Et bien là, c'est tout le contraire. Et on pourrait dire que **Vincent** lave plus blanc que blanc car entre ses mains expertes, la face des cartes à Trèfle devient toute blanche.

Vincent ne souhaite pas expliquer cette routine au motif que c'est une bombe... Peut-être ne nous juge-t-il pas digne de connaître les manipulations... Grrrrr

Il indique quand même qu'il s'agit d'une variation de la routine *Ultimate Carte Folle* de **Jean-Pierre Vallarino**.

Draco, Source Suprême du Savoir Magique, nous signale que **Tommy Wonder** a créé une très bonne version de carte folle que l'on peut retrouver dans l'un des DVD *Visions Of Wonder*... où je pense qu'elle est expliquée ...

Puisqu'on est dans la phase "*prestation des nouvelles recrues*", c'est **Bastien**, l'élève de **Pierre**, qui s'y colle.

Et pour qu'on suive bien, il n'utilise que trois cartes.



Le principe est simple : les trois cartes sont posées face en l'air en ligne sur la table. **Vincent** qui joue le rôle du spectateur doit choisir dans sa tête une des cartes. Les cartes sont ensuite retournées face en bas et, tandis que **Bastien** tourne le dos, **Vincent** doit intervertir la position des deux cartes qui n'ont pas été choisies... Ca va vous visualisez ?

Bastien fait à nouveau face à l'auditoire et demande que **Vincent** intervertisse maintenant, autant de fois qu'il veut la position de l'ensemble des cartes. **Vincent** intervertit alors à la vitesse "*grand V*" les trois cartes tandis que **Bastien** attend patiemment.

On croirait un des joueurs de bonneteau de la Place Pigalle à Paris.

Une fois que **Vincent** a fini de "*faire mumuse*", **Bastien** retourne les cartes face en l'air et en désigne une en disant que c'est la carte à laquelle **Vincent** a pensé.

Et c'est exact.

Alors que **Bastien** retourne s'asseoir sans révéler comment il a su quelle était la carte choisie, **Christophe** lui demande s'il peut nous expliquer cette routine et **Bastien** répond "*non, je n'ai pas envie..*".

re-Grrrrrrr.....

Finalement **Pierre** lui glisse quelques mots à l'oreille (du genre "*Fais gaffe sinon ils vont te casser la gueule..*") et **Bastien** revient devant nous pour expliquer cette routine.

Du coup, mon taux d'acidité gastrique commence à revenir à la normale.

Finalement, c'est tout con à faire.

Mais encore faut-il connaître la solution car le principe est quand même très futé.

Josse est également ici pour la seconde fois.

Le mois dernier, il avait échappé à la terrible épreuve qui consiste pour les nouveaux membres à montrer une ou deux routines.

Christophe nous a laissé entendre en début de réunion que **Josse**, qui est un débutant en Magie, n'avait rien préparé...

Et bien tant pis pour lui. Pas de sursis.

Allez hop au boulot !

Josse vient donc devant nous pour sa première prestation au **MCR**.



Josse sort les quatre As d'un jeu et les pose face en l'air sur la table. Puis, il me demande de choisir une carte qui est remise et perdue dans le jeu.

Josse me demande ensuite de quelle famille est ma carte et je réponds du tac au tac : Pique.

Josse prend les As et après les avoir comptés, il nous montre que l'un d'eux est retourné face en bas. Nous en déduisons qu'il s'agit de l'As de Pique puisque les trois autres sont encore face en l'air.

Mais en fait, **Josse** nous révèle que l'As de Pique a disparu et en retournant la carte, nous nous apercevons qu'il s'agit de ma carte choisie.

Et bien finalement, ça s'est très bien passé.

Josse a démarré la Magie voici très peu de temps, mais il s'en est très bien tiré dans la présentation de cette routine. Il faut reconnaître que la première fois, ça fait toujours quelque chose (et cela ne concerne pas seulement la Magie...)

Bravo **Josse** !

Et pour l'encourager, je mets une seconde photo de sa prestation (et puis ça égayera cette page ...).



Avant que **Josse** ne retourne s'asseoir, j'en profite pour lui expliquer (oui oui, vous avez bien lu : "*expliquer*"... Dingue non ?) le *Retournement de Braue* qui permet d'étoffer un peu cette routine en retournant l'As de Pique au milieu du jeu.

Et c'est à présent le *Détenteur du Savoir Magique Suprême*, j'ai nommé Son Altesse Sérénissime **Draco 1^{er}**, qui propose de nous montrer, non pas une... mais deux routines.

Aïe !... Que faire ?... Accepter ou refuser ?

Ben oui, pour que chacun puisse s'exprimer (non, non... Vous avez bien lu. Là, je n'ai pas mis *expliquer* mais *exprimer*...) et ait le temps d'expliquer (Ah... Là oui, vous aviez bien lu...), j'ai proposé en début de réunion aujourd'hui de limiter le nombre de routines présentées à une seule par passage.... Quitte à en présenter une seconde plus tard au cours de la réunion, voire une troisième, voire une quatrième etc.

Tout cela vise à éviter qu'une seule personne ne mobilise l'attention pendant un temps très long.

J'ai des noms mais je ne balance pas... et en plus le mien figure parmi ces noms...

Je pense sincèrement qu'il est dommage que certains membres aient préparé une ou plusieurs routines pendant le mois et que le jour de la réunion, ils ne puissent en présenter aucune, faute d'en avoir eu le temps.

Alors que faire face à cette requête de **Draco** ?

Comme **Draco** ne vient pas à toutes nos réunions et qu'il a plus à nous apprendre que nous à lui apprendre, nous décidons d'accepter – bien volontiers - qu'il nous présente ses deux routines.

Pour la première routine, il sollicite l'aide de **Bastien** et de **Vincent**.



Draco fait d'abord choisir et signer une carte par **Vincent**. La carte est ensuite remise et perdue dans le jeu.

Bastien est invité lui aussi à choisir une carte et à la signer avant qu'elle ne soit également perdue dans le jeu.

Draco effectue ensuite ce qu'il qualifie de "*geste magique et anodin*"... puis étale le jeu face en bas. Et ô surprise, une carte est face en l'air... La carte signée par **Vincent**.

Le Jeu est rassemblé... Nouveau geste magique avec, comme le précise **Draco**, une petite subtilité et ô re-surprise, une carte est retournée face en l'air... mais il ne s'agit pas de celle de **Vincent** car il s'agit de la carte de **Bastien**.

Et **Draco** de préciser que la carte de **Bastien** ne s'est pas retournée à un endroit quelconque du jeu... Non, non, non... Elle s'est retournée juste à côté de la carte de **Vincent**. Et **Draco** nous le prouve en nous montrant les deux cartes dos à dos.

Draco prend les deux cartes et demande à **Bastien** et **Vincent** de les emprisonner entre leurs deux mains tandis qu'il va tenter une expérience.

Il sort alors son briquet et se met à l'allumer sous les mains réunies de **Bastien** et **Vincent**.



Les deux assistants sont ensuite invités à séparer leurs mains pour constater que les deux cartes ont fusionné : d'un côté, il y a la face de la carte signée par **Vincent** et de l'autre côté la face de la carte signée par **Bastien**.

Il s'agit d'une routine type "*Anniversary Waltz*". L&L Publishing a consacré un DVD sur ce thème dans sa série *The World's Greatest Magic by the World's Greatest Magicians*.

Draco recommande ce tour dans les mariages en suggérant de le faire aux mariés dès le début de la prestation car après... les mariés risquent de disparaître...

Et **Draco** nous explique dans la foulée comment réaliser ce petit miracle.

Pour la seconde routine, un jeu de carte est mélangé par **Josse** et c'est **Théo** qui est invité à assister **Draco**.



Draco sort de son portefeuille une carte qu'il dit être un peu spéciale car elle vient du futur.

Apparemment, pour moi, c'est une banale carte à face blanche.

Pour prouver ses dires, **Draco** demande à **Théo** de lui prêter son téléphone portable après l'avoir basculé en mode appareil photo.

Théo est invité à tenir la carte "*du futur*" à bout de bras tandis que **Draco** le prend en photo pour "*figer le présent*".



Puis **Draco** fait choisir une carte au "*stop*" et cette carte est un Valet de Pique.

Draco invite maintenant **Théo** à regarder sur son téléphone, la photo qui a été prise tout à l'heure. Et là, sous nos yeux ébahis, on constate que sur la photo, **Théo** tient une carte... Mais pas une carte à face blanche. C'est carte est le Valet de Pique. Disparue la carte blanche !

Excellente routine intitulée *Camera Portable*, de **Michel Huot**.

Là encore, **Draco** nous livre le secret qui permet d'arriver à ce résultat incroyable qui vous offre en plus la possibilité de laisser en souvenir la photo à la personne qui a participé puisqu'elle est prise avec son propre téléphone portable ou son propre appareil photo.

Et puisqu'on est dans le domaine de la photo, je demande la permission de montrer une routine que j'ai préparée (avec mon appareil photo... dont j'ai retiré la carte mémoire...) et qui est une adaptation d'une routine de **Larry Anderson** extraite de son DVD *JawDroppers 4* dans la partie consacrée au jeu *Svengali* (autrement appelé *Jeu Radio*).

Pour ma part je me sers d'un jeu... banal qui ne dispose pas de la radio et j'invite **Bastien** à choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Je demande ensuite à **Bastien** s'il pense possible que j'ai une photo de la carte qu'il a choisie.

Comme **Bastien** n'est apparemment pas du genre contrariant - quoiqu'il ait failli sérieusement contrarier **Christophe** un peu plus tôt dans la réunion... Enfin... j'me comprends ! – il répond par l'affirmative.

Je sors alors mon portefeuille, l'ouvre et extrait le petit portefeuille qui se trouve à l'intérieur. Et de ce second portefeuille, j'extrais une photo de moi tenant une carte... dont on ne voit que le dos.

Forcément, il n'est pas évidemment d'être sur que c'est bien la carte choisie par **Bastien**... Il aurait fallu pour cela que la photo de moi ait été prise dans de dos.

Qu'à cela ne tienne, je retourne la photo et là, on me voit de dos tenant une carte à jouer – laquelle, par voie de conséquence, est désormais de face : le 6 de Cœur.... La carte choisie par **Bastien**.

Beaucoup de tours s'arrêteraient là... Mais celui-ci va encore plus loin, comme dirait **Aldo Colombini**.

Je demande à présent à **Bastien** s'il pense possible qu'en plus d'avoir été photographiée, sa carte ait quitté le jeu pour se retrouver également dans mon portefeuille.

Et devant son air septique je lui demande de contrôler si sa carte est encore dans le jeu.



Bastien parcourt le jeu et n'y retrouve pas sa carte. Évidemment, puisqu'elle se trouve dans mon portefeuille "*BKM Wallet*" de chez *Murphy's*...

Pour ceusses et celles qui veulent en savoir plus sur ce portefeuille magique et ses caractéristiques lisez le compte rendu de la réunion du mois de février (page 23).

Je laisse maintenant la place à **Pierre** qui fait choisir une carte à **Christophe** – le Valet de Carreau – et qui lui demande de la signer sur sa face.

Ceci étant fait, **Pierre** dessine une petite bouteille et un petit bateau sur le dos de la carte. Les deux dessins sont séparés.



Un geste magique et le bateau se retrouve dans la bouteille.

Pas d'explication pour cette routine qui est de **Jay Sankey** et qui s'appelle – sauf erreur de ma part – *Fragile Habor* (DVD *Sleight Of Hand - Secrets With Cards*)

Vincent propose de nous montrer une seconde routine et c'est **Christophe** qui le seconde.

Vincent sort une enveloppe en précisant qu'elle contient une prédiction pas courante. Il sort également un jeu de cartes et demande à **Christophe** de choisir un nombre entre 1 et 20.

Christophe choisit le nombre 12 et 12 cartes sont alors distribuées une à une face en l'air sur la table.



Vincent indique ensuite que le nombre 12 est composé de deux chiffres : 1 et 2, lesquels additionnés donnent 3. Il invite alors **Christophe** à compter jusqu'à la troisième carte du tas précédemment distribué. On tombe sur le Neuf de Carreau.

L'enveloppe de prédiction est alors ouverte, et elle contient un 9K.

Et sans expliquer cette routine, **Vincent** enchaîne sur un tour du futur, lequel n'a apparemment rien à avoir avec celui de **Draco** puisqu'au lieu d'une carte blanche, **Vincent** en utilise quatre.

Mais avant toute chose, **Vincent** pose à l'écart une carte face en bas sans nous la montrer.

Vincent fait ensuite choisir une carte à **Christophe** qui est invité à la signer sur sa face.

La carte choisie est ensuite mise entre les cartes blanches et elle disparaît aussitôt puisqu'il ne reste que les quatre cartes blanches au lieu des cinq cartes attendues.

Vincent attire l'attention sur la carte à l'écart. Il saisit cette carte entre deux cartes blanches pour la retourner et tout le monde constate qu'il s'agit de la carte signée par **Christophe**.

Dream Wonder de **Jean-Pierre Vallarino**, mais version sans carte gimmick.

Et pour montrer la différence, **Vincent** nous montre la version avec carte gimmick laquelle il faut le reconnaître est tout aussi excellente.

Louis revient pour présenter une seconde routine et c'est **Draco** qui va l'assister.



Louis indique à **Draco** que trois cartes vont être choisies et pour cela, il lui demande de couper le jeu en trois paquets.

Comme il est facile de localiser la première carte du jeu et la dernière puisqu'elles se trouvent respectivement sur le dessus de l'un des paquets et sous un autre des paquets, **Louis** demande à **Draco** de couper les trois paquets et de compléter la coupe.

Louis demande à présent à **Draco** de prendre l'étui du jeu et de le mettre à l'arrière du paquet de son choix.

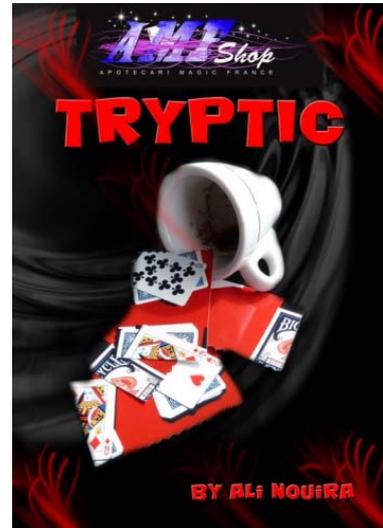
Draco pose cet étui derrière le paquet du milieu.

Louis demande à présent qu'on retourne la première carte de chaque paquet.

Puis, il sort une enveloppe de sous le tapis de table et en extrait une photo sur laquelle on voit trois paquets de cartes avec chacun la carte du dessus face en l'air et l'étui du jeu.

Cet étui se trouve derrière le paquet du milieu et les trois cartes sur la photo sont identiques à celles qui ont été retournées voici quelques minutes.

Tryptic d'**Ali Nourra**.



Et voilà la réunion qui se termine sur cette routine qui fait dire à **Théo** qu'on aurait pu choisir le thème de la photo pour les routines d'aujourd'hui.

Le temps de ranger la salle et me voilà dehors en compagnie de **Draco** et de **Vincent**.

Un **Vincent** insatiable puisqu'il insiste pour nous montrer quelques mouvements et plus particulièrement sa routine personnelle de carte ambitieuse.

Draco et moi (enfin... surtout **Draco**...), on lui fait quelques remarques qui se veulent constructives et on lui donne quelques conseils concernant notamment le *Tilt* d'**Ed Marlo**. Je lui suggère par ailleurs de changer de jeu parce que le sien est pourri de chez pourri... Ce à quoi il me répond qu'il en a une cinquantaine d'autres chez lui mais qu'il veut d'accord user celui-ci.

Ouais ben vas-y arrête d'utiliser celui-là, je te confirme qu'il est usé...

Vincent poursuit avec quelques mouvements et **Draco** et moi on se demande comment le débrancher car l'heure tourne et il faut que je rentre à la Maison de Retraite car on sert le repas de bonne heure.

Et alors que le père de **Vincent** arrive pour venir chercher sa progéniture, on se dit que **Vincent** va – enfin - s'en aller...

Ben non, ce jeune là, il fonctionne avec des piles *Duracel*... vous savez celles qui durent très très longtemps.

Suite aux remarques et conseils prodigués, **Vincent** qui est vraiment un passionné dans l'âme, tient à tout prix à ce que je lui montre et re-montre et re-re-montre l'*Automatic Jog Control* et que je lui explique.

Ah... Le terme fatidique est prononcé... et en l'occurrence il s'agit du verbe "*expliquer*", celui qui a tendance à faire monter mon taux d'acidité gastrique lorsqu'il est conjugué à la première personne du singulier à l'indicatif présent sous sa forme négative. Traduisez "*je n'explique pas*".

Je me dis "*Vais-je répondre à Vincent que ce mouvement est une bombe et que je ne souhaite pas l'expliquer ?*"

Et bien vous savez quoi ?

Ben je lui ai expliqué...

Comme quoi je ne suis pas rancunier et c'est surtout que je ne voulais pas dire "*je n'explique pas*" et ainsi faire monter mon taux d'acidité gastrique.

J'en profite pour dire au papa qu'il devrait dire à **Vincent** de changer de jeu, et papa me répond que son fils a plein d'autres jeux mais qu'il les garde pour les grandes occasions...

Et j'en déduis que nos réunions ne rentrent pas dans la catégorie des grandes occasions...

Snif ! ☹

La prochaine réunion aura lieu le samedi 21 mai 2011.

Je promets de vérifier la carte mémoire de mon appareil photo avant de partir de chez moi ce jour là.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie