

Réunion du 16 novembre 2013

Novembre, onzième mois de l'année civile mais troisième mois de l'année magique selon le calendrier du **Magicos Circus Rouennais**.

Et oui, les magiciens du **Magicos Circus Rouennais** ne vivent pas au même rythme que le commun des mortels.

Faut-il y voir une forme de distorsion du continuum temps qui pourrait peut-être expliquer les pouvoirs, pour certains extraordinaires, que possèdent ces hommes et ces femmes (bon d'accord, il n'y a aucune femme au **MCR**... mais ça aurait pu...) qui pourtant, vivent dans le monde de tous les jours ?

Euh ben non... C'est juste que pendant les vacances d'été, le **Magicos Circus Rouennais** ne se réunit pas... et du coup les réunions ont lieu de septembre à juin.

Cette précision – importante – ayant été faite, voici à présent le compte rendu de cette troisième réunion de l'année magique 2013-2014.



Aujourd'hui, je n'ai pas eu besoin de me transformer en *Père Fouras* le maître des clés du *Fort Boyard* puisque, à titre exceptionnel, la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* est ouverte pour un forum ayant pour thème « *les discriminations* ».

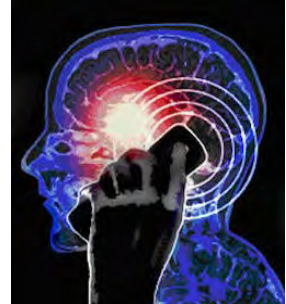
Ah les discriminations... Vaste sujet.

S'il y a des magiciens discriminés dans la salle, qu'ils lèvent le doigt ou se taisent à jamais.

Je regarde autour de moi... personne ne lève le doigt, signe qu'apparemment tout le monde vit bien sa condition de magicien, membre du **Magicos Circus Rouennais**.

Je vois même deux nouvelles têtes et cela me conforte dans l'idée que le club continue d'attirer les passionnés de Magie mais me procure également une certaine jouissance – intérieure, rassurez-vous - à l'idée que ces deux nouveaux postulants vont être très vite passés sur le *GSM*, c'est-à-dire le Grill du Savoir Magique...

Qu'il ne faut évidemment pas confondre avec un téléphone mobile même si selon ses détracteurs, il peut passer au grill vos neurones si vous vous en servez trop sans kit main libre.



Ah... Je reçois dans mon oreille sans fil un message me demandant quand je compte parler de cette réunion...

Ah ben voilà, encore un exemple de discrimination... Je constate que certains n'aiment pas mes digressions de narrateur... J'aurais pu être du aller assister à ce forum plutôt (pas le chien) que d'assister à cette réunion magique...

Sont présents :

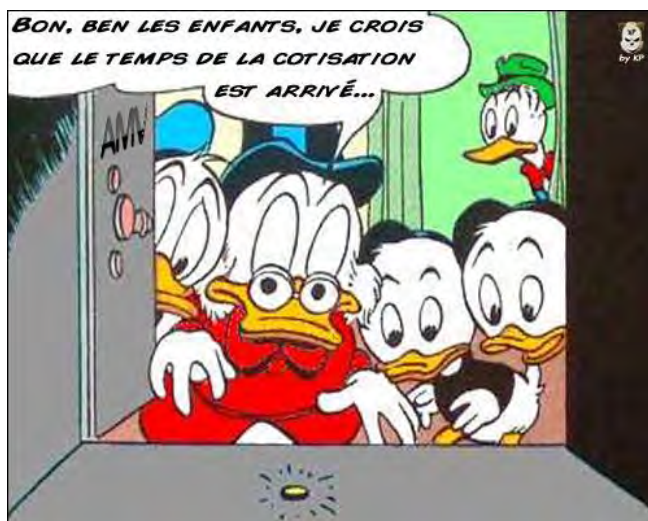
- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1 - Patrice | 2 - Mankai |
| 3 - Christophe | 4 - Théo |
| 5 - Alban | 6 - Pierre |
| 7 - Yves | 8 - Stéphane |
| 9 - Toff | 10 - Spontus |
| 11 - Éric | 12 - Aurélien |
| 13 - Quentin | |

Chaque réunion donne lieu à la prise de photos, notamment au début pour la traditionnelle « photo de groupe », et cette réunion n'a aucune raison de ne pas respecter cette pratique qui dans quelques années permettra à chacun – en relisant les compilations à la maison de retraite – de dire « *Ah j'me rappelle... J'étais là... On s'marrait bien à c't'époque là...*»

Allez, en prévision de ces futurs moments de grande nostalgie...

Clic Clac Canon !

C'est dans la boîte !



La phrase prononcée par l'Oncle Picsou sur ce dessin... Ben, c'est à peu de chose près ce que je déclare en avant-propos en fixant avec insistance ceux qui ont –pour un court moment – échappé à mon racket organisé au profit de l'association *Rouen Cité Jeunes* qui nous héberge dans ces locaux depuis maintenant quelques années pour une somme assez modique (fort heureusement).

Ayant fait le plein de chèques et d'espèces, je peux à présent demander si certains ont des informations magiques à communiquer.

Et c'est **Pierre** qui prend la parole et nous indique avoir contacté les « *Fucking Coins* ».



Il ne s'agit aucunement d'organiser un spectacle « *Olé Olé* » avec des jeunes filles dénudées mais bel et bien de convier **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne** pour une éventuelle conférence courant 2014.

Cela dit... rien n'empêche qu'il y ait également...

« *Non !, me dit-on dans mon oreillette, il y a des mineurs au club* ».

Et ben justement... Ce jour là, on les enverra à la mine... Et hop ! Tranquilles...

Pierre nous explique que la conférence serait axée « *élastiques et pièces* » et nous détaille les possibilités proposées par ces deux magiciens.

À réfléchir.



Et puisqu'on parle « *conférence* » je rappelle avoir été contacté par **Cyril Harvey** qui propose également une conférence pour notre club et que **Draco le Magnifique** a émis l'hypothèse d'une conférence par **Jean Faré**.

Oh oh... Il va falloir choisir.



Afin de choisir de façon démocratique, je propose de faire un sondage en ligne.

J'évoque dans la foulée le prochain *Festival International des Magiciens de Forges Les Eaux*, dont la durée sera considérablement écourtée par rapport aux années précédentes, le *Groupe Partouche* subissant la crise.

La 27^{ème} édition du festival se déroulera du 23 au 27 avril 2014.

Que ceux intéressés pour réserver se dépêchent, il risque de ne pas y avoir de place pour tout le monde.

Espérons que ce festival a encore de belles années devant lui.

Mankaï, jamais à cours d'idée, nous déclare « *Et si le festival de Forges disparaît, pourquoi on ne ferait pas un festival, nous même* ».

Waouh ! Alors là, notre ami **Mankaï** a de la suite dans les idées... On est quelques uns à lui dire que, d'abord le Festival de Forges n'est pas mort, et qu'en plus créer un festival international de Magie, ça demande un travail phénoménal et de l'argent.

Mankaï n'est pas convaincu par nos arguments et indique qu'il a créé l'été dernier un festival à Hammamet en Tunisie sur une durée de trois jours et que cela a très bien marché.

Bon... **Hugues (Protat)**... **François (Normag)**, si vous lisez ces lignes... Rassurez-vous, la relève est assurée.



Pour changer radicalement de sujet, j'indique que je suis allé voir le nouveau spectacle d'**Arturo Brachetti** le « *Comedy Magik Cho* » et que cela m'a bien plus. Dans ses spectacles précédents, **Arturo Brachetti** était seul sur scène et sa prestation était axée uniquement sur le change rapide de costumes.

Là, on est dans un univers différent. Certes **Arturo Brachetti** fait toujours du change rapide de costumes mais il est entouré de plusieurs magiciens pour raconter une histoire : celle d'un jeune magicien qui découvre l'histoire de la Magie.

C'est un spectacle sans temps mort où on rit beaucoup.

Si vous jetez un œil avisé sur les deux affiches suivantes vous constaterez une différence...

Je ne parle bien évidemment pas de la taille...

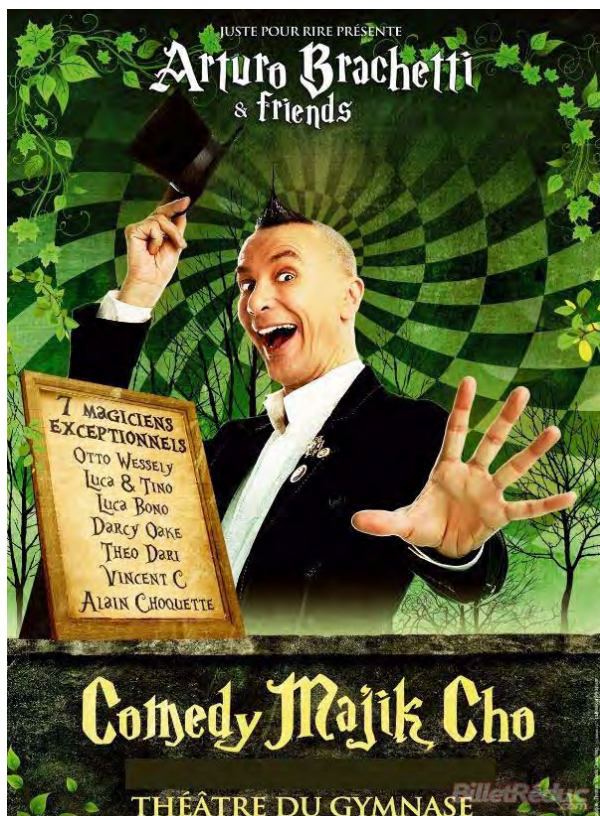
Vous pouvez remarquer... sinon un bon conseil, consultez un ophtalmo... que sur l'affiche de gauche il est question de *7 magiciens exceptionnels* dont la liste commence par le nom d'**Otto Wessely**... Tandis que l'affiche de droite parle de *7 magiciens déjantés*, et le nom d'**Otto Wessely** a été retiré.

Ce qui me fait dire qu'ils ne sont plus 7... Mais 6...

Cela dit, c'est du détail.

Si vous vous en savez plus sur cette disparition, lisez [le sujet relatif au spectacle d'Arturo Brachetti sur le forum de Virtual Magie](#).

Peut-être qu'**Otto Wessely** n'était plus assez « *exceptionnel* » et pas assez (ou trop) « *déjanté* »...



En général, on demande aux nouveaux venus de nous parler d'eux et de leur pratique de la Magie.

La tradition est quelque chose d'important et il n'y a aucune raison que **Quentin** et **Aurélien** y échappent.

Nous apprenons ainsi que **Quentin** a 12 ans et qu'il a découvert la Magie voici deux ans à l'Île de Ré. Tandis qu'**Aurélien** est âgé de 21 ans et qu'il pratique la Magie depuis 5 ans. Il a découvert cet art grâce à un ami qui depuis a arrêté de le pratiquer.

Il est temps maintenant de clore la partie « *Infos* » de la réunion pour passer à des choses plus sérieuses et c'est **Mankaï** qui souhaite débiter.

Mankaï nous présente une enveloppe qui, dit-il, contient une prédiction.

Puis, **Ezzedine Mankaï** fait choisir une carte par **Aurélien** (un Valet de Trèfle). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé.



Mankaï fait constater que la carte a disparu du jeu. Cette carte est retrouvée dans l'enveloppe contenant la prédiction.

Un voyage de carte facilité par l'esprit bricoleur de notre ami **Mankaï**...

Je vous laisse juste découvrir les deux photos suivantes et je n'en dirai pas plus car des *Moldus* nous lisent...



Bricoleur **Mankaï**... oui, tout à fait. Mais pas seulement, car il maîtrise également la couture...

Pour nous le démontrer il a amené le *TopIt* qu'il a créé et qui ressemble à un genre de baudrier avec de multiples poches et l'accessoire *TopIt* intégré.

Une mauvaise langue dans la salle demande s'il descend les poubelles avec... Pff, quelle attaque perfide ! Tu sais coudre toi ?



Aucune information ne sera dévoilée ici concernant l'usage du *TopIt*, je vous renvoie à vos sites de Magie préférés si vous voulez en savoir plus sur le sujet.

Spontus, jamais à court de conseils, fait quelques remarques et suggestions fort à propos (comme toujours).

Bricoleur **Mankaï** ?

Il enchaîne en nous montrant ses pompons chinois (prouesse remarquable quand on sait que **Mankaï** est d'origine tunisienne...) qu'il a fabriqués avec les moyens du bord : tuyau en pvc, boîte pour la surprise des œufs Kinder, etc....

Bon, au niveau fonctionnement, ça coince un peu, mais avec un peu d'huile ça devrait s'arranger...



Alban, autre bricoleur émérite, intervient en précisant qu'il a fabriqué des pompons chinois avec des tubes carrés ce qui évite de...

Ah là, j'peux pas expliquer... C'est top secret pour les *Moldus*. Les Magiciens devraient, en principe, comprendre...

Bricoleur **Mankaï** ?

Oui je sais, j'ai déjà écrit cela quelques paragraphes plus haut... mais en fait c'est plus une affirmation qu'une question comme vous vous en doutez.

Voici une autre fabrication signée "**Mankaï**" qui lui a été inspirée par le fameux sac à l'œuf dont une face permet de voir l'intérieur et que **Mankaï** nous avait présenté le mois dernier.

Là, nous sommes en présence d'un portemonnaie dont une face permet de voir l'intérieur... vide.

On peut même y introduire les doigts (rien à voir avec *Daniela*...) pour montrer que ce portemonnaie est effectivement vide.



Et tout à coup, une pièce apparaît.

Puis une autre et enfin une troisième.



On peut même faire voyager une pièce d'une main vers le portemonnaie.

Aurélien indique qu'un tour de **Jean Pierre Vallarino** est basé sur le même principe.



On parlait tout à l'heure de TopIt...

Pierre a amené le *TopIt Revolution* de *Joke* dont il a fait l'acquisition lors du dernier congrès FFAP à Saint Etienne, et dont il dit le plus grand bien.

Pierre nous précise que la plupart des TopIt sont vendus sous la forme de patron et qu'il faut donc ensuite fabriquer le TopIt à partir des plans fournis, tandis que là on vous vend un produit fini.

C'est à présent Aurélien qui va nous montrer son savoir faire.

Il débute par une production d'As façon **Vallarino** et enchaîne sur un *Matrix*.



Je soupçonne **Aurélien** d'être un fan de **Jean-Pierre Vallarino**...

Bien évidemment, **Aurélien** a gagné sa place *haut la main* en tant que membre du **Magicos Circus Rouennais** avec cette brillante démonstration.

Beaucoup se seraient arrêtés là... Mais **Aurélien** souhaite continuer et sollicite l'aide de **Christophe** pour présenter un autre tour de cartes.

Christophe doit choisir une carte dans un jeu.

Cette carte est mise sur le dessus du jeu et...

Ben on arrête là car comme on ne voyait rien du tour vu la façon dont **Christophe** et **Aurélien** étaient placés, on a demandé à ce qu'ils se déplacent... Hélas, ce déplacement a été fatal au tour rapport à un petit... Mais je n'en dirai pas plus... Chuutttt !!!!

C'est juste parce que "Ya un truc..." mais il ne faut pas le dire.



Aurélien nous propose de montrer ce tour à nouveau un peu plus tard lorsque le petit ... Chuuutttt !!!!

Beaucoup se seraient arrêtés là... Mais **Aurélien** souhaite continuer...

Tiens c'est marrant, ça me rappelle le tour d'**Aldo Colombini** "*Encore plus loin*"... Vous savez le tour de cartes où le fil conducteur est "*La plupart des tours s'arrêterait là, mais celui-ci va encore plus loin...*" Et bien là, c'est pile poil pareil.



Sauf que ce n'est pas ce tour là qu'il présente mais une histoire de tricheur.

Pour faire court, c'est l'histoire de quatre Rois qui se transforment en quatre As.

Toff intervient pour signaler que c'est un tour de **Larry Jennings**.

Et ce n'est pas moi qui irais le contredire à ce sujet.

Spontus, ardent défenseur de la Magie et de ses secrets, intervient en disant "*Tu parles de faux d...* (mot interdit – faisant partie de la langue magique hermétique aux *Moldus...*)" et tu fais un "*faux d...*", ça n'est pas bon".

En effet, outre le fait qu'**Aurélien** utilise des termes de techniques de *cartomagie* qu'il est préférable de ne pas utiliser devant un public profane, il annonce en plus ce qu'il va faire, ce qui n'est pas très avisé dans la réalisation d'un tour.

Théo intervient à son tour en soulignant qu'**Aurélien** a également utilisé le terme "emp..." (mot interdit - faisant partie de la langue magique hermétique aux *Moldus*...).

Mince ! Deux termes de *cartomagie* dans un même tour, c'est un truc à se faire virer du club ça... Fais gaffe **Aurélien** !



Il est 15h45 et voici **Benjamin** qui fait son apparition ce qui porte à 14 le nombre de participants à cette réunion.

Beaucoup se seraient arrêtés là... Surtout après avoir failli être exclu du club sans en faire encore partie... Mais **Aurélien** souhaite continuer...



Et bien j'espère qu'on ne sera pas obligé de l'abattre pour laisser la chance à quelqu'un de présenter un tour...

Pour ce nouveau tour, **Aurélien** se dirige vers moi et Fait choisir une carte à mon voisin **Quentin**.

Ouf... C'est pas tombé loin...

Puis **Aurélien** se tourne vers moi et me demande de choisir également une carte.

Oh !... Et qui c'est qui prend les notes pendant ce temps là ?

Bon... Je râle un peu mais je choisis quand même une carte... Déjà qu'on a failli le virer du club, on ne va pas en plus refuser de participer à ses tours...

Aurélien poursuit en mettant le jeu – dans lequel les deux cartes choisies ont été perdues – sur sa paume ouverte et en mettant par dessus un foulard.

Puis, avec sa main libre, il sort de sous le foulard une première carte... puis une seconde : les deux cartes choisies.

Le foulard est enlevé : le jeu de cartes a disparu.

Applaudissements pour **Aurélien** qui laisse à présent la place à **Quentin**.

On a certainement tous commencé par là...

Deux boîtes en métal, une bague en métal et quelques pièces...

Ça vous parle ?

Et si je vous dis que les pièces voyagent d'une boîte vers l'autre et disparaissent même ? Qu'on peut même transformer des pièces de 50 cents d'euros en d'autres pièces de 5 cents d'euros et vice et versa ?

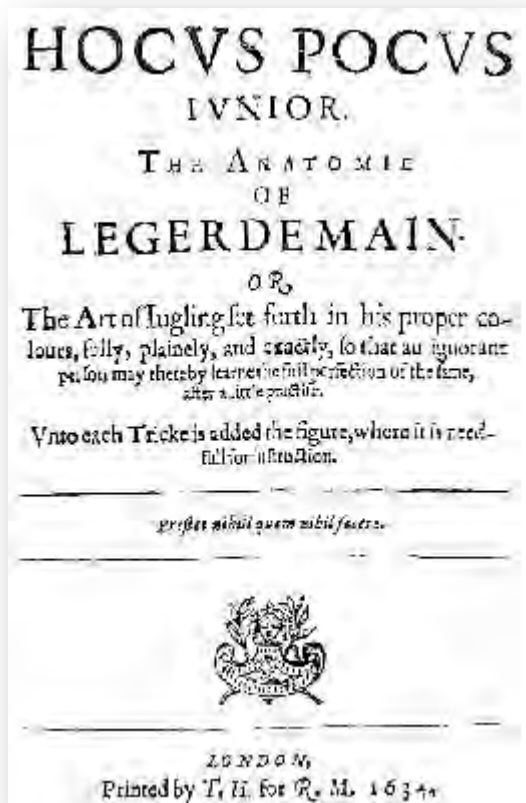


Bon je pense que tout le monde a reconnu le célèbre *Dynamic Coins*.

Je me rappelle avoir acheté ce tour lors de mes débuts en Magie... et que j'ai très vite arrêté de le montrer...

Et maintenant, la séquence culturelle.

Qui a créé ce tour ?



En allant traîner mes guêtres sur le forum de *The Magic Café*, j'ai trouvé un post intéressant qui indique que le principe de l'utilisation d'un gimmick unique dans le genre de celui qu'utilise *Dymanic Coins* remonterait à très loin... notamment à ***Hocus Pocus Junior*** cet ouvrage qui date de 1634.

Mais, l'utilisation de deux gimmicks identiques dans le même tour revient à ***Hiroshi Kondo*** et ***Shigeru Sugawara*** de *Tenyo Magic* vers 1972.

Vous pouvez aller jeter un œil sur ce [blog créé par un fan de Tenyo](#) (les articles sont à la fois en anglais et en français).

Voilà, vous en savez un peu plus sur ce tour qui est un des best sellers mondiaux.



Après la prestation de **Quentin**, **Spontus** donne un petit conseil très avisé pour justifier de taper les boites en métal sur la table.

Quentin va-t-il battre **Aurélien** de termes de tours présentés ?

Suspense... car le voilà qui attaque un second tour avec l'aide de **Mankaï**.

Un jeu de cartes est effeuillé et **Mankaï** est invité à y insérer son doigt pour sélectionner une carte.



La carte est ensuite perdue dans le jeu avant d'être retrouvée dans la poche de **Quentin**.

Yves en profite pour donner quelques conseils sur l'utilisation du jeu utilisé.

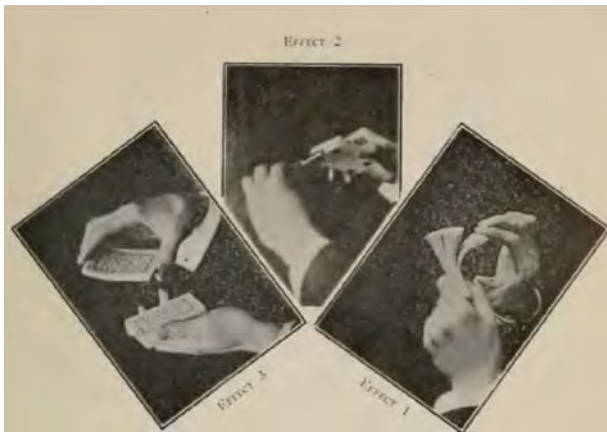


Nouvelle séquence culturelle :

Ce fameux jeu que l'on connaît sous le nom de *Svengali Deck* (ou *Jeu Radio*) aurait été inventé en 1909 par le magicien **Burling Hull**.

Il en décrit le principe et les effets dans son ouvrage *Sealed Mysteries* en 1911... dans la partie intitulée "*The Improved Card Mysterious*".

Beaucoup de magiciens ont consacré des ouvrages ou des vidéos pour décrire les effets réalisables avec cet accessoire.



Les trois photos de gauche, extraites du livre de **Burling Hull** montrent une des façons de faire choisir une carte à l'aide de ce jeu en montrant – sans le faire de façon ostensible – que les sont toutes différentes, simplement en l'effeuillant devant les yeux du spectateur.

J'me sentirai moins bête à l'avenir en utilisant ce type de jeu qui permet, reconnaissons-le, de faire de petits miracles.

Mais comme pour toutes les bonnes choses, il faut savoir ne pas en abuser et savoir faire autre chose.

Et c'est le conseil qu'on peut donner à **Quentin**. Il a montré deux tours pour débutants et il s'en est bien tiré. Il va maintenant lui falloir progresser et apprendre des techniques qui lui permettront d'aller au-delà du matériel qui fonctionne tout seul... Mais ça, cela se fera progressivement et à son rythme... avec les conseils des membres du **Magicos Circus Rouennais** bien sur.

Spontus est un amoureux de la Magie et il est tout le temps à la recherche de nouvelles idées. Avec **Théo**, il est allé à la conférence de **Luc Apers** qu'il a bien aimée dans l'ensemble.



Alors qu'on pense tous qu'il va nous parler de cette conférence, **Spontus** nous dit qu'il a été intéressé par un effet présenté qui est celui qui permet de donner l'illusion de faire tomber un objet dans un sac en papier.

Et voilà notre ami **Spontus** qui nous fait passer à chacun un sac en papier et qui nous montre le principe et la façon de réaliser cet effet.

Et alors me direz-vous... Tout ça pour ça ?

Que nenni mon ami, car comme je vous l'ai dit un peu plus haut, **Spontus** est toujours à l'affut de nouvelles idées.

Du coup, le voilà qui nous donne quelques idées en vrac sur ce qui pourrait "*tomber*" dans ce fameux sac en papier :

- de la fiente de pigeon... Ben voyons. Remarquez, mieux vaut que cela tombe dans le sac que sur notre tête.
- des météorites... De mieux en mieux.
- des grêlons... en Normandie c'est déjà plus plausible...
- de l'eau... Ah ça, ici, on connaît, ça s'appelle la pluie.



On pourrait imaginer une routine de tennis avec deux sacs ou encore une pelote basque... ou une pelote belge, avec un cornet de frite...

En fait, **Spontus** veut nous faire comprendre que lorsqu'on va voir une conférence, il faut essayer de raisonner pour aller plus loin que les effets présentés.



Moi j'aime bien quand **Spontus** vient aux réunions parce qu'au moins on apprend des choses hyper intéressantes sur notre art et la façon de construire différemment certains effets.

Alban se présente devant nous avec des cartes en mains ce qui est assez inhabituel de sa part.

D'ailleurs, il nous prévient de suite : "*Je ne réponds de rien...*".



Alban nous montre successivement les cartes : il y a quatre As.

L'un des As se retourne tout seul... Puis c'est au tour d'un second As de se retourner... Puis d'un troisième et au final du quatrième.

Les As reviennent ensuite face visible... Sauf que désormais, Alban nous montre que le dos des cartes a changé de couleur.

Le dos des As a changé de couleur ?

Quels As ?

Alban nous montre en les faisant défiler un à un qu'il tient quatre Rois...

Un tour qu'il a acheté il y a 20 ou 25 ans au *Congrès de Versailles*.

C'est à présent **Yves** qui nous propose de jouer au poker et pour cela il demande à **Mankai** de l'assister.

Yves fait d'abord une prédiction : que ce tour va m'énerver.

J'en déduis qu'il y a des mathématiques dans l'air...



Dans un premier temps, **Mankai** doit choisir une dizaine de cartes qu'il doit mélanger et remettre sur le dessus du jeu.

Yves prend le jeu et cherche une carte de prédiction (car la prédiction qu'il a faite avant me concernant ne fait pas partie de cette routine...). Une fois sa carte trouvée il la pose face en bas sur la table.

Puis **Yves** distribue 16 cartes sur la table. Il constitue ensuite deux tas. Ces deux tas sont mis l'un sur l'autre et les cartes sont à nouveau distribuées pour de nouveau constituer deux tas qui sont à nouveau mis l'un sur l'autre...

Au bout de 50 distributions similaires, **Yves** distribue les cartes pour former.... Deux tas ? Non ! Quatre tas... Ben oui, ya une variante.

Mankai est invité à se réveiller puis à éliminer trois tas.

Les cartes du tas restant sont montrées... Elles forment une Quinte Flush avec la carte de prédiction.

Yves propose à présent de nous montrer un mouvement à essayer...

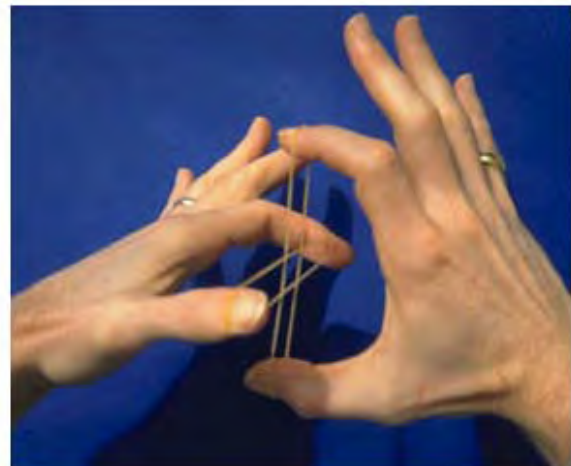
Il s'agit d'une disparition de pièce en frottant celle-ci sur sa cuisse.
La pièce est retrouvée sur le talon de sa chaussure et au final se transforme en une balle de billard de couleur rouge.



Pff... Essayez un peu de payer dans un magasin avec une balle de billard...
Vous m'en direz des nouvelles...

Éric prend la suite avec un matériel très réduit puisqu'il n'a en main que deux élastiques.

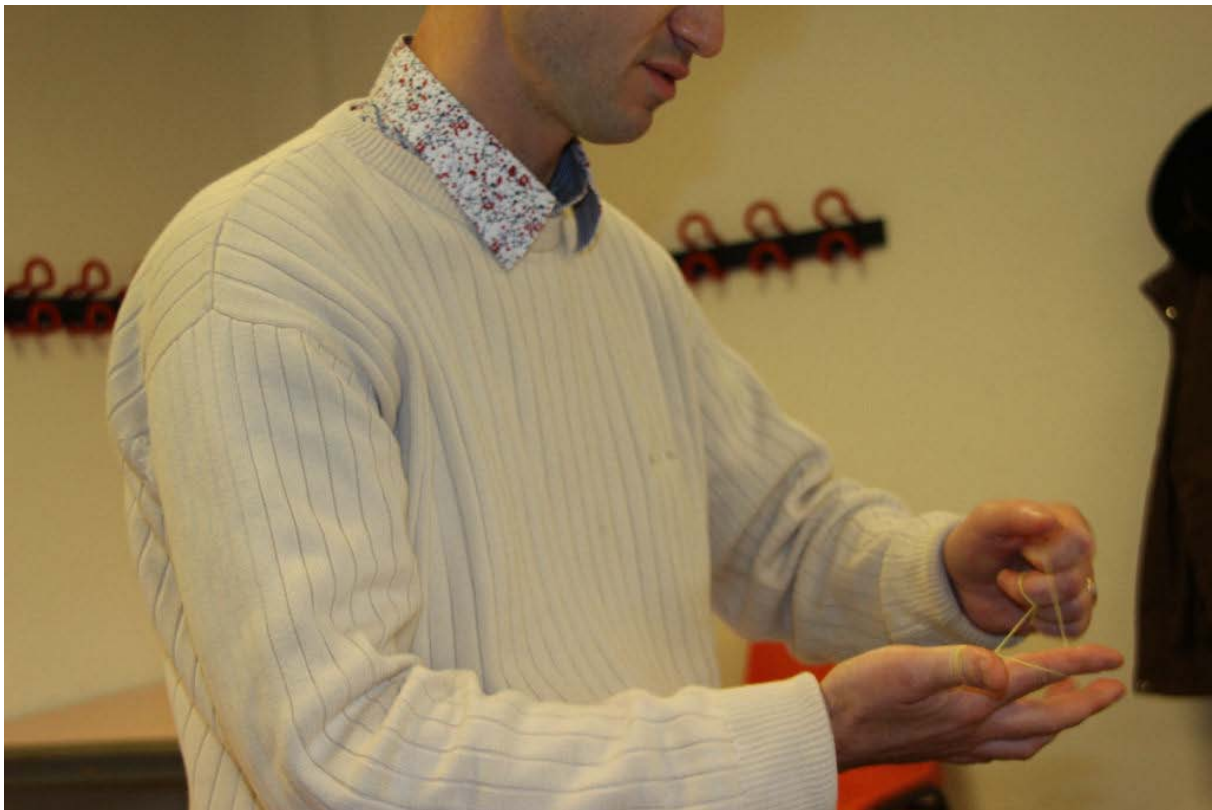
Il commence en nous montrant ce fameux effet d'élastiques qu'on appelle "*Crazy Man's Handcuffs*" (créé par **Arthur Settington**)... dans lequel deux élastiques enclavés se libèrent mystérieusement (précision superflue car tout ce qui est magique n'est-il pas mystérieux ?)



Éric enchaine (ou *en-élastique* devrais-je plutôt écrire) avec un effet d'élastique qui étant entouré autour de deux doigts saute sur les deux doigts contigus. Et le pire c'est que si on met un second élastique pour empêcher le premier de passer, il réussit quand même à sauter.

Mankai indique qu'on peut faire cet effet en utilisant des élastiques de couleurs différentes qui changent de place.

Puis il nous montre un effet d'entortillement autour des doigts de chaque main qui me laisse penser qu'avec mes deux mains gauche, je ne suis pas prêt d'arriver à faire ça (si j'en avais l'idée...)



Bon ben puisqu'on est dans le domaine de l'élastique, chacun y va de son effet... même moi, avec l'effet de l'élastique entouré autour du pouce et qui se libère en passant au travers.

Spontus nous montre un effet qui lui a été appris par son fils **Théo**, tout en précisant que **Flip** le faisant également... mais bien avant le fils de **Spontus**.



Après cette séquence récréative, **Éric** propose de revenir aux choses sérieuses : une routine avec des cartes.

Théo (le nôtre... pas le fils de **Spontus**...) est invité à choisir une carte au "stop" et à signer cette carte sur sa face.



La carte est ensuite perdue dans le jeu.

Éric sort à présent une fourchette...

Aurait-il une petite faim ?

Apparemment, cet ustensile ne va pas lui servir à manger...

D'ailleurs **Éric** n'a pas l'habitude de se servir d'une fourchette en semaine... Il utilise des couverts uniquement le dimanche pour manger... Ce qui explique que le lundi matin, il a plein de petits trous autour de la bouche... (oui je sais... c'est nul, mais j'm'en fous...)

Généralement, quand on me met à table dans un restaurant, on demande la carte et ensuite, une fois qu'on a été servi, on se sert de ses couverts pour manger.

Là c'est un peu différent car **Éric** veut se servir de sa fourchette pour trouver la carte... La carte choisie par **Théo** bien sur, pas celle sur laquelle est inscrit le menu... Car je vous le rappelle, nous ne sommes pas au restaurant.



Et pour retrouver la carte de **Théo**, **Éric** plante sa fourchette dans le jeu et la dernière carte transpercée est précisément la carte de **Théo**.

Threek, une routine de **Bizzaro Galore**.

Un détournement amusant de l'effet "*card stab*" – *la carte au couteau*.

Si vous avez des vieux jeux à recycler, c'est peut-être le moment de vous lancer.



Théo est comme **Spontus**, il réfléchit beaucoup aux tours et essaie souvent d'aller plus loin. Là, il nous explique avoir concocté un arrangement d'effets pour arriver au résultat qu'il propose de nous montrer.

Sa base de réflexion a été *Steam* de **Ali Noura**, un effet qu'il juge très bon mais quelque peu... aléatoire parfois quant au résultat.

Traduisez : Ben ya des moments où ça ne marche pas ou ça ne marche pas très bien.

Du coup, **Théo** a revu le principe pour le rendre infaillible.

Pour sa démonstration, **Théo** est assisté de **Mankaï**.



Théo indique dans un premier temps qu'il va penser à une personne qui lui est chère et noter ses initiales sur un morceau de carton : **Valérie Priniotakis** ce qui donne **VP**. **Théo** repasse consciencieusement sur les lettres avec son feutre pour, dit-il, s'imprimer ces lettres dans sa tête, puis il pose ce carton face en bas sur la table.

Théo se retourne et demande à présent à **Mankaï** de faire pareil et à l'issue, de retourner le carton afin que **Théo** ne puisse pas voir ce qui a été écrit.

Lorsque **Théo** se retourne à nouveau, il prend deux jeux de cartes posés l'un sur l'autre sur la table et les met sur le carton de **Mankaï** afin de le dissimuler à la vue.

Théo après avoir expliqué ce que **Mankaï** va devoir faire prend ensuite le premier jeu de cartes et étale les cartes face en bas sur la table. **Mankaï** doit prendre le feutre, le faire passer au dessus des cartes et s'arrêter sur l'une d'elles.

Cette carte est sortie de l'étalement et montrée, il s'agit du **Valet de Pique** : **VP**... les mêmes initiales que **Valérie Priniotakis**, la personne dont **Théo** a noté les initiales sur son carton.



Maintenant, **Théo** prend le second jeu de cartes et sort celles-ci de l'étui. Ce sont des cartes "Lettres" qui sont étalées pêle-mêle sur la table.



Théo prend ensuite le feutre et, après avoir demandé à **Mankaï** de se concentrer sur la personne à laquelle il pense, il déplace le feutre sur les cartes et sort deux lettres : D et P.

On retourne le carton sur lequel **Mankaï** a écrit et deux lettres sont notées : P et D.

C'est le double effet *Kiss Cool*...

Bon, à mon tour... Il va falloir que je fasse aussi bien que **Théo**.
Hum... dur dur ...

Pour ce tour, j'ai besoin de quatre volontaires.

Il y a **Christophe, Théo, Benjamin** et **Pierre**.



Je sors un jeu, le mélange et demande à **Christophe** de le couper à sa moitié.

N'étant pas tout à fait satisfait de cette coupe que je juge trop approximative, je sors un mètre ruban et mesure la hauteur de chaque papier et équilibre ceux-ci en transférant une première carte d'un paquet vers l'autre, puis une seconde.

Évidemment, cette rigueur dans l'exécution de ce tour en fait marrer quelques uns. Mais je méprise... Moi, je suis quelqu'un de méticuleux.



Je demande ensuite à **Christophe** de couper chaque paquet en deux autres moitiés égales et à nouveau je dois intervenir avec mon mètre.



Ah décidément, quand vais-je bosser avec des professionnels ?

Il y a à présent quatre tas qui sont rigoureusement égaux... J'en suis sûr car j'ai vérifié avec mon mètre ruban.

Je demande à présent à **Christophe** de couper l'un des paquets et je complète sa coupe avec l'un des paquets restants.

On continue ainsi autant de fois que je souhaite **Christophe** : il coupe un des paquets et je complète la coupe avec un des paquets restants.

Au final, il y a quatre tas dont la hauteur est bien évidemment différente et **Christophe** et les autres assistants conviennent que ni moi ni eux ne sommes en mesure de dire quelle est la carte qui se trouve sur le dessus de chaque paquet.

Je demande à chacun de mes assistants de choisir un tas et de prendre la carte du dessus, sans la regarder et sans me la montrer.



On va maintenant se livrer à un petit jeu destiné à me permettre d'identifier la carte de chaque participant...

Bon, pour faire court – une fois n'est pas coutume rassurez-vous – sachez que ce petit jeu consiste dans un premier temps à redistribuer chaque carte à un des assistants

de sorte qu'il ne sache pas quelle carte il a. Cela se fait en transférant sous le paquet de quatre cartes les cartes une à une, en se référant à la valeur de la carte se trouvant sur le dessus du paquet.

Après chaque "*mélange*" on élimine la carte du dessus et le participant s'assoit dessus puis passe le reste du paquet à son voisin.

La façon dont les cartes sont identifiées relève de la comédie magique puisqu'il s'agit d'essayer de voir la valeur de la carte alors que le spectateur est assis dessus... On lui fait ouvrir la bouche ou on regarde dans son oreille avec une lampe... le tout assorti de bons mots pour faire rire le public.

Et au final, on révèle la carte de chaque participant sans se tromper.

Bon... ça c'est dans le meilleur des mondes. Sauf que **Christophe** a eu du mal à suivre mes explications pour le "*fameux mélange*" et du coup, j'ai bien identifié les cartes mais je ne les ai pas attribuées aux bonnes personnes.

Ce genre de tour amène quelques remarques fort constructives :

- Ce genre de routine est intéressant car il fait participer plusieurs personnes en même temps et du coup, le spectateur devient acteur.
- lorsqu'une action un peu compliquée doit être menée, il est important de bien la décortiquer pour le spectateur afin d'être sûr qu'il va la reproduire sans se tromper. Cela n'a pas été le cas avec **Christophe** mais à sa décharge, j'étais peut-être allé un peu vite dans la description de l'action à réaliser (Mouais... On va dire cela...)
- dans cette routine, qui se veut amusante, on doit – en principe – demander au spectateur d'ouvrir la bouche pour, soi-disant, voir la carte sur laquelle ce même spectateur est assis. Cela n'est pas sans poser le problème d'entrer dans la sphère d'intimité de cette personne et j'ai pu constater que certains de mes "*spectateurs*" n'ont pas voulu ouvrir la bouche, d'où le choix de regarder dans l'oreille... Il convient donc d'être particulièrement vigilant face à ce type de routine...



La routine s'appelle *The Lure Hat Fan Club* et elle est de **Goeff Williams**.

Histoire de me racheter un peu (beaucoup ?), je propose une seconde routine destinée à faire participer encore plus de monde.

Cette routine ne comporte vraiment aucune difficulté technique et n'abusera aucun magicien ayant les connaissances de base en Magie des Cartes, mais, j'ai pu m'en rendre compte, elle a un fort impact sur un public profane.

Pour présenter ce tour, je distribue une dizaine de jeux de cartes dans le public avec pour consigne de ne pas y toucher.



Là encore, les instructions du Magicien sont fondamentales si on veut que le résultat soit au rendez-vous. Autant un public anglo-saxon est discipliné et fera ce que vous lui demandez de faire, autant c'est beaucoup plus compliqué avec un public français, qui a envie de toucher et de devancer ce que vous allez lui demander...

Chaque spectateur doit effectuer les mêmes actions que moi, en même temps que moi.

Ouvrir le jeu – couper environ un tiers du jeu et le retourner face en l'air sur le reste du jeu. Puis couper plus profondément dans le jeu, retourner la partie coupée et la reposer sur le reste du jeu. On doit ensuite chercher dans le jeu la première carte qui n'est pas face en l'air et couper le jeu à cet endroit en mettant la partie coupée sous le jeu.

Chaque spectateur est invité à prendre la carte se trouvant sur le dessus du jeu et à en prendre connaissance et à prendre connaissance de la carte de ses voisins immédiats. Toutes les cartes sont différentes.

Cette carte est insérée dans le milieu du jeu et on recommence cette coupe très étrange – mais ô combien utile. Chaque peut alors constater qu'il a coupé sur la même carte que les autres participants.

Fait avec une dizaine de spectateurs, l'effet est déjà très fort, mais imaginez lorsqu'il est fait avec plusieurs centaines de spectateurs (même si dans le lot, il y en aura toujours quelques uns pour avoir une carte différentes... Ce que l'on appelle les "*psychopathes*" ou plutôt les "*psychocartes*" devrais-je dire...). Et bien c'est ce que fait **Alain Choquette** dans le spectacle d'**Arturo Brachetti** et croyez-moi (et si vous ne voulez pas me croire c'est fort dommage car c'est la stricte vérité), le public est bluffé.



Un effet possible grâce à **Edward Balducci**.

Spontus propose de s'inspirer de cette routine pour nous montrer son savoir faire.

Tous les jeux précédemment utilisés sont à présent mélangés et chacun doit mettre ses cartes en éventail, la face des cartes tournée vers **Spontus** qui passe devant chacun des participants.

Une fois que **Spontus** a fait son tour de salle, les spectateurs en possession d'un jeu sont invités à refermer l'éventail de cartes et à effectuer la fameuse coupe.

Spontus est à présent en mesure de dire sur quelle carte chaque participant à coupé.



Spontus est en mesure de réaliser cet effet grâce à la particularité de cette coupe mais surtout grâce à la *Mnémotechnique*, une activité qu'il pratique assidument et qui l'aide beaucoup dans son métier de Magicien mais aussi dans la vie de tous les jours.



Et puisqu'on est dans le domaine des "coupes un peu particulières", Pierre nous en propose une.

Si on devait recenser toutes ces techniques de coupes de ce genre, je pense que la journée n'y suffirait pas tant elles sont nombreuses, allant de la plus simple à la plus acrobatique.

Mankai nous propose maintenant une apparition de pièces à partir d'un fermoir de porte-monnaie (du type utilisé avec les routines de balles éponges).



Et c'est ainsi qu'il sort quatre pièces de ce porte-monnaie invisible grâce à une technique de **Thomas Nelson Downs**, surnommé le *Roi des Pièces*.

Spontus, en connaisseur, préconise plutôt la tenue dite "Edge Grip" popularisée par **David Roth**.

Ah... les goûts et les couleurs, ça se discutent pas... L'essentiel est d'éviter de se faire du bobo aux doigts (Ah ah ah... **Bobo**... Jeu de mot subtile...)

On pourrait penser que la réunion va se terminer, mais non... **Aurélien**, toujours insatiable veut nous montrer une autre routine. La dernière ? Qui sait... En fait il s'agit de la routine qui n'avait pas fonctionné précédemment.

Et c'est **Christophe** que va être l'assistant.

Pour moi, **Christophe** fait partie des personnages que j'ai désormais éliminé des personnes à choisir pour un tour... comme **Clément** par exemple... Mais je suis sûrement mauvaise langue... et sans nul doute, ce tour va bien se dérouler...

Christophe choisit une carte dans un jeu où elle est ensuite perdue.

Le jeu est mis dans la paume de **Christophe**.



Et on attend... Deux heures, le temps que la pâte repose...

Ah non, ça c'est la recette pour faire des crêpes !

Bon on attend... quelques secondes... et le jeu se coupe tout seul sur la carte choisie. Et bien voilà, ça a marché cette fois-ci.

Allez, ceci clos cette nouvelle réunion. La prochaine aura lieu le samedi 14 décembre. Venez nombreux !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

