

RÉUNION DU 18 JANVIER 2014



Combien ?

Non, non, je ne suis pas en train de négocier une réduction dans un magasin en cette période de soldes.

Combien... serons-nous à cette réunion ?

Telle est la question que j'ai en tête en me rendant à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, rive gauche.

Il faut rappeler que la réunion du mois de décembre n'avait pas rencontré un franc succès, certains ayant notamment zappé la date de la réunion.

Ben oui, en principe la réunion a lieu le troisième samedi du mois...

Principe... Chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire.

Et en décembre, la réunion était programmée le 14 décembre... deuxième samedi du mois.

D'où la confusion de certains.

Résultat : une réunion à 6.

Avouez qu'on peut largement mieux faire.

Oui, je sais, on peut également faire pire... Mais mieux vaut être positif.

Alors... allons-nous faire mieux aujourd'hui ? (ou « *pire* », diront certains)

Il semble bien que l'on sera nettement plus nombreux, car le hall de la *MJC* se remplit petit à petit et c'est un groupe assez conséquent qui se dirige vers la salle Galilée située au sous-sol du bâtiment.

Sont présents :

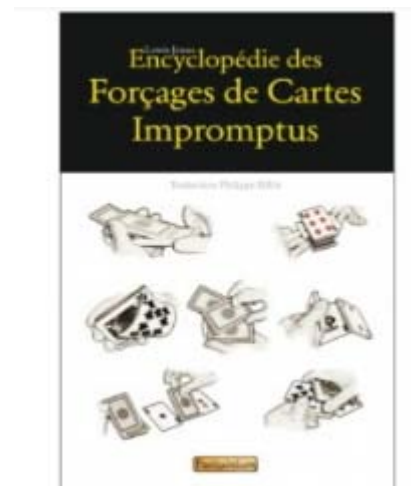
- | | |
|----------------|--------------|
| 1 - Patrice | 2 - Mankaï |
| 3 - Benjamin | 4 - Toff |
| 5 - Théo | 6 - Alban |
| 7 - Stéphane | 8 - Jean-Luc |
| 9 - Christophe | 10 - Quentin |
| 11 - Augustin | 12 - Spontus |
| 13 - Quentin 2 | 14 - Marius |
| 15 - Éric | |



Après la traditionnelle photo de groupe, nous pouvons démarrer avec les infos magiques du moment.

Ceux qui ont eu le courage de lire le compte-rendu du mois dernier (jusqu'au bout...) ont pu suivre la saga de ma commande sur *Magix*.

Et c'est donc non sans un contentement certain que je fais passer dans la salle le livre « *Encyclopédie des Forçages de Cartes Impromptus* » de **Lewis Jones**, pour que chacun puisse constater que cet ouvrage est bien réel.



J'en profite pour préciser que *Magix* m'a même remboursé deux fois les frais de réexpédition du premier livre envoyé par erreur.

Ce qui, à mon avis, est une nouvelle erreur de la part de cette boutique... Mais, je ne vais pas m'en plaindre car cela fait baisser le prix du livre.

Christophe indique qu'il a été surpris que je raconte ma mésaventure dans le compte-rendu en citant le nom de la boutique concernée et en profite pour mettre en garde les membres du club concernant *Paris Magic* en précisant qu'il a commandé une boule zombie qui finalement ne convenait pas à ses attentes quant au principe de fonctionnement. Après une dizaine de mails et de sms adressés au responsable de cette boutique, il a finalement reçu une réponse lui demandant de renvoyer l'article. Ce qu'il a fait.

Le remboursement tardant à arriver, **Christophe** a, à nouveau, cherché à contacter *Paris Magic*, allant même jusqu'à envoyer une lettre recommandée que personne n'a jamais retirée à la Poste et du coup **Christophe** en est pour plus de 30 euros de sa poche.

Benjamin indique qu'il a eu un problème similaire avec cette boutique en ligne.

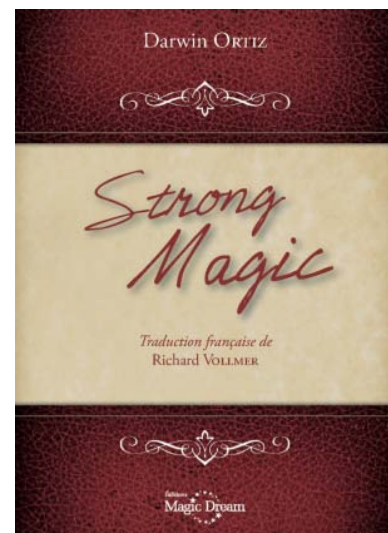
Par curiosité j'ai fait une recherche sur le forum de *Virtual Magie* et j'y ai découvert un [post consacré à cette boutique](#) débuté en juin 2012, toujours actif et qui fait actuellement 27 pages.

À la lecture des différents messages, je pense que cette boutique n'aura pas de lien sur le site du **Magicos Circus Rouennais** dans la rubrique *Boutiques Magiques en France*.

Pour changer de sujet, **Benjamin** indique qu'il a acheté « *Strong Magic* » de **Darwin Ortiz**. (et on ne lui demandera pas où...)

Il précise que c'est un gros pavé à lire mais que ce livre est très intéressant.

L'ouvrage original a été traduit en langue française par **Richard Vollmer** pour les éditions *Magic Dream*.





Jean-Luc a une question pour notre honorable assemblée : « *l'hypnose peut-elle être rattachée à la Magie ?* »

Il fait une comparaison avec le mentalisme et le fait que les gens sont prêts à croire facilement beaucoup de choses et il se pose la question des spectacles d'hypnose dont on parle de plus en plus et de la réalité ou non de la prestation réalisée.



Alors, peut-on vraiment devenir la marionnette d'un hypnotiseur (ou se présentant comme tel) ? Celui dont on parle beaucoup actuellement étant **Messmer**.

Spontus considère qu'on joue sur la psychologie des gens et que c'est dangereux.

Théo dit que malheureusement beaucoup de magiciens versent là-dedans et qu'ils font croire aux gens à un pouvoir inexistant.

Tous deux sont très septiques concernant « *l'hypnose de spectacle* » préférant plutôt parler de « *pouvoir de suggestion* » allant jusqu'à parler de complicité parmi les spectateurs et aussi du fait que certains spectateurs, sans être complice, jouent le jeu uniquement pour faire plaisir.

Jean-Luc précise sa question « *Moi, ce que je voulais dire, c'est que la subjectivité en mentalisme permet d'influencer les gens et, pour l'hypnose, je me demande si ce n'est pas le même système* ».

Benjamin indique avoir effectué trois stages sur l'hypnose et affirme que ça marche, mais pour cela, il faut que le spectateur soit prêt à être hypnotisé.

Théo pense pour sa part qu'en tant que magiciens, nous avons un « *boulot d'éducateurs* » et **Spontus** ajoute qu'il ne faut pas prendre les gens pour des cons.

Théo ajoute que chaque fois qu'il peut casser un pseudo voyant ou un truc comme ça, il ne s'en prive pas.

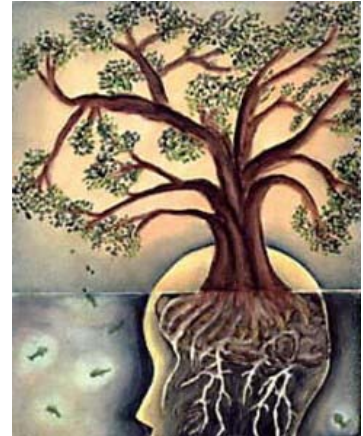
À titre personnel, je pense que l'hypnose est une réalité. On le voit actuellement dans son utilisation de plus en plus fréquente dans le domaine médical.

Qu'en est-il s'agissant de spectacles impliquant parfois plusieurs centaines de personnes ?

Réalité ? Arnaque ? La question est posée.

Je vous recommande le visionnage de ce [reportage E=M6](#) consacré à l'hypnose, aux magnétiseurs et au mentalisme.

Et si le sujet de l'hypnose vous intéresse, allez [jeter un œil sur ce site](#), sachant qu'il en existe bien d'autres...



*
* *
*

Mankaï, qui a compris que le débat ne trouverait pas sa solution ici, se lève et décide de nous montrer que lui aussi est passé maître dans le domaine du mentalisme.

Pour cela, il remet un papier à **Benjamin** en précisant qu'il s'agit d'une prédiction.

Selon le dictionnaire *Larousse* en ligne, *une prédiction c'est l'action d'annoncer par avance, de prédire l'avenir.*

Les voyants font cela avec une boule de cristal ou du marc de café, les mentalistes aiment bien faire cela avec des morceaux de papier...



Et **Mankaï** ne déroge pas à la règle.

Puis, **Mankaï** remet un papier et un stylo à **Jean-Luc** et lui demande de penser à n'importe quel mot et de l'écrire sur son papier.

Bon, ça, c'est un autre truc des mentalistes. Quand on demande à une personne de penser à quelque chose, il est préférable d'en garder une trace écrite parce parfois vous tombez sur le « *conardo* » de service qui, malgré que vous ayez trouvé la bonne solution, dit qu'il pensait à autre chose... et puis, vous avez aussi ceux dont le cerveau a du mal à mémoriser et qui ne se rappellent plus ce à quoi ils pensaient.

Mankaï demande à présent à **Jean-Luc** de révéler le mot auquel il pense et **Jean-Luc** déclare : « *manger* »... ce qui entre parenthèses n'est pas un mot mais un verbe... Mais on ne va pas chipoter...

Mankaï indique qu'il avait prévu ce choix et qu'il l'avait noté sur le papier remis à **Benjamin**.

Et se tournant vers **Benjamin**, **Mankaï** lui demande d'ouvrir le papier et de lire ce qu'il y a dessus pour confirmer qu'il avait effectué la bonne prédiction « *Vas-y, lis ce qu'il y a d'écrit !* » et **Benjamin** regardant le papier déclare « *C'est exact* ».

Personne dans la salle n'est dupe (enfin... j'espère) et **Benjamin**, à la demande de **Mankaï**, montre le papier sur lequel est inscrit « *C'est exact* ».



Un bel exemple de spectateur complice avec une note d'humour puisque la supercherie est révélée au final.

Après cette entrée en matière, **Mankaï** propose de passer à quelque chose de plus sérieux et c'est **Alban** qui va être son « *spectateur* ».

À nouveau, **Mankaï** montre un papier qui renferme, dit-il, une prédiction et qu'il remet à **Alban**.

Y a-t-il écrit dessus « *C'est exact* » ?

Il ne va quand même pas nous refaire le coup une seconde fois ?

Mankaï attire à présent l'attention d'**Alban** sur la table où se trouvent posés cinq livres et il lui demande d'en choisir un.

Le choix est entièrement libre... et entièrement libre également puisqu'il n'y a rien d'autre sur la table que ces cinq bouquins.



Une fois le livre choisi, une page est sélectionnée en y insérant un marque-page comportant une petite fenêtre découpée pour pouvoir isoler un ou plusieurs mots.

Mankai commence à tirer lentement le marque-page vers le bas du livre et demande à **Alban** de dire « stop ».

Ceci étant fait, **Alban** est invité à regarder et lire les mots apparaissant dans la fenêtre découpée dans le marque-page. Il s'agit de « *mes semblables* ».

La prédiction est alors lue par **Alban**.

Sur le papier remis par **Mankai** au début de ce tour est inscrit : « *mes semblables* ».

Un tour très astucieux et très bluffant mais nécessitant une certaine préparation et un choix de livres compatibles avec cette préparation.

Spontus dit que l'idée est intéressante mais suggère d'utiliser un autre objet car, dit-il, ce type de marque-page avec une découpe n'existe pas dans le commerce.

Mankaï est bien décidé à continuer et nous propose quelques méthodes pour « guider » le choix d'un livre parmi plusieurs ou le choix d'une page.

Ayant toujours le mot pour rire, **Spontus** suggère : « *l'hypnose ?* »

Comme ce compte-rendu a vocation à être lu par tout le monde (ah si cela pouvait être vrai...) je n'évoquerai donc pas ici ces différentes méthodes.

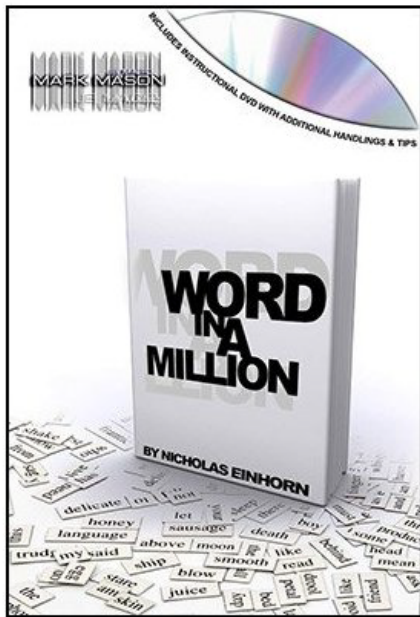
Puis, **Mankaï** nous propose une méthode pour révéler une prédiction à partir d'un document se trouvant dans une liasse de documents retenus par un élastique.

Au départ, lorsque le document plié est remis au spectateur, la prédiction n'y figure pas. Mais au final, lorsqu'on examine le document, on s'aperçoit que la prédiction y était en fait imprimée dès le départ.



Pour éviter de révéler le secret dans ce compte-rendu, j'ai décidé de prendre une photo floue...

(Vous remarquerez que je peux – parfois – être de très mauvaise foi...)



Puisqu'on parle livre et révélation, j'en profite pour parler de l'effet « *A Word In A Million* » de **Nicholas Einhorn**

Un spectateur est invité à feuilleter un livre, s'arrêter sur une page et mémoriser un mot.

Un *Post-It* est collé au dos de la couverture du livre et le spectateur est invité à inscrire le mot mémorisé pour, dites-vous, *garder une trace écrite du mot*. Le *Post-It* est retiré et conservé par une tierce personne.

Vous saisissez le livre, l'effeuillez à votre tour, mais en prenant soin que les pages soient orientées vers le spectateur. Vous faites remarquer que vous êtes dans

l'impossibilité de voir ce qui est imprimé sur les feuilles et que le choix du spectateur a été entièrement libre et qu'il aurait pu s'arrêter sur n'importe quelle page.

Malgré cela, vous êtes en mesure de dire quel est le mot sur lequel le spectateur s'est arrêté.

Une méthode diabolique avec quand même une limitation : une petite préparation est nécessaire et le livre doit avoir une couverture amovible souple pour que le secret opère.

Spontus avait immédiatement identifié le principe, qui est apparemment connu, ce qui me fait penser que **Nicholas Einhorn** n'a donc rien inventé...

« *Rien ne se perd... Rien ne se crée... Tout se transforme* » avait dit **Lavoisier** (cherchez-pas... ce n'était pas un magicien... Il avait d'ailleurs lui-même transformé cette maxime à partir d'une déclaration du célèbre philosophe grec **Anaxagore**...)



Je retourne m'asseoir pour laisser la place à quelqu'un d'autre mais personne ne se lève... alors, courageusement, je décide d'y retourner.

J'installe mon matériel devant l'auditoire en précisant que cette préparation se fait normalement avant.

Spontus, qui a suivi des cours du soir d'humour avec **Draco**, réplique : « *oui, c'est le principe d'une préparation...* »



Certes... mais cette préparation doit être effectuée - en dehors - de la présence des spectateurs...

Ma préparation consiste, non pas à mettre ensemble divers ingrédients culinaires mais à poser sur la table une boîte en carton fabriquée « maison » avec différents morceaux assemblés à l'aide de ruban adhésif noir.

Et cette préparation effectuée, je peux démarrer cette routine qui se veut une routine de salon, voir de scène mais qui exceptionnellement sera aujourd'hui, une routine de salle de *MJC*.

« Les magiciens aiment bien présenter une première routine pour tester leur public. Savoir si la salle sera réceptive à leur Magie ».

J'explique que je vais donc tester les réactions de cette salle en racontant et présentant mon premier tour de Magie. Un tour que j'ai présenté à l'âge de 12 ans.

Je montre la boîte de magie que j'avais fabriquée à l'époque, sur laquelle on peut lire « **Magic Show** ».

Tout un programme !

Ce tour avait été présenté devant 5 ou 6 personnes chez mes parents. J'avais pris 5 cartes... comptées une à une...

J'en avais enlevé une, mise dans ma boîte magique, et en comptant à nouveau les cartes j'avais montré qu'il en restait toujours 5, ce qui avait créé un grand émoi dans la salle, les gens criant que c'était incroyable.



Je jette un œil sur les membres du club dans la salle... Manifestement, ce tour ne les a pas impressionnés. Je me propose alors de leur donner une seconde chance pour se montrer un public digne de ce nom.

Je fais effectuer un tour complet à ma boîte sur laquelle est désormais écrit « *Majic Cho* » et j'explique que j'ai présenté ce tour lorsque j'avais 6 ans. C'était chez mes parents et il devait y avoir 40 à 50 personnes. J'avais 5 cartes... comptées une à une. J'avais éliminé une première carte, puis une seconde en les mettant dans ma boîte... Mais au final il y avait toujours 5 cartes. Les gens étaient en plein délire, criant au miracle, que c'était incroyable.

Je jette un œil sur mon public d'aujourd'hui et là, ce n'est pas le fol enthousiasme. On se croirait dans une maison de retraite...

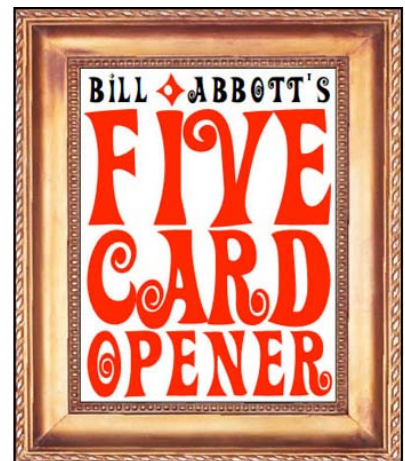
Je menace de quitter la salle et indique que je vais refaire le tour une toute dernière fois et que j'espère cette fois-ci des réactions à la hauteur de l'effet.

Je retourne ma boîte et contre toute attente, l'inscription « *Magic Show* » a disparu, remplacée par un *gribouillis*. J'explique que j'ai présenté ce tour lorsque j'avais... deux ans. C'était chez mes parents. Il y avait 4 à... 500 personnes. J'ai compté 5 cartes une à une... J'en ai éliminé 1... puis une 2^{ème}, puis une 3^{ème} et ainsi de suite jusqu'à 9 ! Mais au final, il y avait toujours 5 cartes. La foule en délire jetait des moules et des bigorneaux et criait au Messie. Non ? Mais si !

Et mon public à moi, a quand même esquissé un sourire quand j'ai commencé à sucer mon pouce et parlé comme un bébé... Mais à part ça... le calme plat... Morne plaine.

Du coup, j'ai décidé de ranger mon matériel. Je me suis saisi de ma boîte et comme elle n'avait pas de fond, je l'ai enfilée sur mon bras... Les cartes avaient disparu !

Une routine amusante et sans grande prétention (ni grande difficulté) de **Bill Abbott** intitulée *5 Card Opener*. J'ai fabriqué les cartes et la boîte.



Mankai demande s'il peut utiliser ma boîte et le voilà qui se lance dans un numéro d'apparition de cartes en main qu'il laisse tomber au fur et à mesure dans la boîte.

Il fait ainsi apparaître par groupes une bonne vingtaine de cartes, voire plus.



Au final, il montre que la boîte est vide. Les cartes ont disparu.

Spontus fait remarquer que ça serait mieux de ne pas faire disparaître les cartes à la fin car les apparitions de cartes se suffisent en elles-mêmes et sont suffisamment impressionnantes pour ne pas en rajouter.

Alban, toujours modeste, se présente devant nous en disant « *Je vais vous montrer un petit truc, comme je fais d'habitude...* »

Quentin (le plus jeune, car nous avons deux « *Quentin* ») joue le rôle du jeune spectateur, ce qui tombe bien vu son grand âge.

Alban, qui a loupé une vocation de policier, commence un interrogatoire très serré : « *Aimes-tu les dessins-animés ?* » « *Quel genre ?* »

Bon là, il faut reconnaître que la réponse de **Quentin** n'a pas été celle attendue et du coup, **Alban** est obligé de réorienter « *Et Walt Disney, tu aimes bien ?* », « *Et quel personnage de Walt Disney tu aimes bien ?* », « *Mickey ?* »



Ouf ! Sauvés ! Il connaît *Mickey*...

C'est vrai que de nos jours, les jeunes connaissent plus facilement les héros de mangas ou de *Marvel* que les personnages de dessins animés qui ont bercé notre enfance.

Et encore... quand ils regardent des dessins animés et pas des films d'horreur...

Alban : « Ah, ben ça tombe bien, j'ai justement avec moi la photo de Mickey... Mais tu vois, il est en noir et blanc et il manque donc un peu de couleurs. Tu veux bien m'aider à lui donner des couleurs ? »



« Tiens, vas-y prend un feutre sur la table et mets de la couleur... »

Sauf que sur le feutre en question ne met aucune couleur, l'encre est sèche...

« Ah mince, j'aurais du vérifier ce feutre avant... Ben essaie avec un autre... »



Sauf que le second feutre ne fonctionne pas mieux que le précédent, et en fait, tous les feutres se trouvant sur la table sont secs et l'image reste désespérément terne.

« Ah ben décidément, on n'a pas de chance... Et si on essayait de faire cela de façon magique ? »

Aussitôt dit, aussitôt fait, **Alban**, après avoir prononcé le célèbre mot magique *Abracadabra*, tire sur le dessin pour le sortir du cadre et immédiatement *Mickey* se pare de milles couleurs.

Enfin, disons plutôt (pas le chien de *Mickey*...) de quatre ou cinq couleurs si on veut être tout à fait honnête...



Quelqu'un dans la salle demande : « C'est normal que Mickey ait un visage de couleur rose ? »

Ah ben voilà... encore un qui n'a rien compris à l'Art avec un grand A.

Oui monsieur, *Mickey* a le visage rose et les mains vertes... Et alors ?

Et puis, une souris irradiée c'est tout à fait possible non ?

Fabrication maison par **Alban**.

Je me rappelle que **Spontus** avait également fabriqué un tableau basé sur le même principe, représentant une fusée.

Nous avons eu l'occasion de découvrir cette création le 28 janvier 2006 chez **Spontus** à l'occasion d'une réunion mémorable et pleine de chaleur (humaine car question chauffage, cela laissait beaucoup à désirer...). Étaient d'ailleurs présents à cette réunion, **Thomas THIEBAUT**, le créateur de *Virtual Magie* et également **Gérard Bakner**.

Vous pouvez bien sûr retrouver [le compte-rendu de cette réunion](#) sur le site du **Magicos Circus Rouennais**.



Théo prend la suite et s'empresse de préciser « *Ce n'est pas un de mes tours. C'est un tour bêtement copié d'une conférence de **Luc Apers*** ».

Spontus et **Théo**, qui ont tous les deux assisté à cette conférence, ont particulièrement apprécié ce tour. D'où l'idée de nous en faire profiter.

Et **Théo** d'expliquer que l'idée est d'inverser les rôles « *magicien – spectateur* », c'est-à-dire que le spectateur va devenir le magicien, l'espace d'un instant, tandis que le magicien va devenir pendant ce même laps de temps, le spectateur.

Et selon **Théo**, pour ce tour en particulier, cet échange de rôle devient nettement plus intéressant lorsqu'il y a une différence physique flagrante entre le magicien et le spectateur choisi.

C'est la raison pour laquelle c'est **Marius** qui, du haut de ses 12 ans, va assister **Théo**.

Tout d'abord, **Théo** propose à **Marius** de mettre sa veste afin de devenir véritablement le magicien.

Le résultat vestimentaire est bien évidemment assez cocasse et je ne peux m'empêcher de penser au sketch de **Fernand Raynaud** « *Ya comme un défaut* ».



Vous savez, c'est ce sketch dans lequel un tailleur (pas un tailleur de pierre, celui qui fait les vêtements) veut faire croire qu'une veste est parfaitement adaptée à son client dès lors qu'il modifie un peu (beaucoup) sa façon de se tenir.

Ah évidemment, ça remonte à loin, très loin, et beaucoup de mes *chers lecteurs* ne connaissent peut-être pas **Fernand Raynaud**, ce qui est fort regrettable.



Théo va ensuite tranquillement s'asseoir, endossant par la même, non pas la veste de **Marius**, mais le rôle du spectateur.

Et **Marius** se retrouve donc devant nous, très à l'aise dans la veste de **Théo** vu la taille de celle-ci, mais également très mal à l'aise car il ne sait pas trop quoi faire à présent.

Théo vole à son secours en lui disant à voix basse : « *Tu vas répéter ce que je te dis... : As-tu envie que je te fasse un tour de Magie ?* »

Et **Marius** de poser à haute voix la question « *As-tu envie que je te fasse un tour de Magie ?* »

La réponse de **Théo** ne se fait pas attendre : « *Non !* »

Grand moment de solitude, **Marius** ne sait plus trop quoi faire et à nouveau, **Théo** lui dit à voix basse « *Dis... : Oui mais c'est un tour de Magie super... Je suis le seul à le faire au monde...* »

Marius s'exécute et **Théo** répond « *Bon d'accord* ».

Marius attend de nouvelles indications de la part de **Théo**.

Théo lui souffle à voix basse « *Je vais faire un tour de cartes* »

Marius répète : « *Je vais faire un tour de cartes* » et attend de nouvelles consignes.

Théo (à voix basse) : « *Prends les cartes dans la poche de la veste* ».

Marius fouille dans les poches de la veste et sort des cartes à jouer.

Théo (à voix basse) : « *Vas-y fais-moi choisir une carte...*

Et **Marius** lui fait choisir une carte.



Théo une fois sa carte en main déclare à voix basse à l'attention de **Marius** : « *Dis... : Et maintenant signe ta carte!* » ce que **Marius** s'empresse de répéter.

Et **Théo** de répondre « *J'ai pas de stylo* ».

Alors forcément, **Marius** est désarçonné et ne sait pas quoi faire.

Théo lui dit à voix basse : « *Cherche dans ma poche intérieure de veste* »

Marius s'exécute et sort un stylo qu'il remet à **Théo** qui signe la carte.

Suivent les instructions toujours dictées à voix basse pour que **Marius** les répète à voix haute : « *Dis : On va perdre la carte dans le jeu* » ; « *vas-y, mélange les cartes* » ; « *fais des passes sur le jeu pour faire disparaître la carte* » ; « *Dis : Ca y est !* ».

Après vérification dans le jeu par **Marius**, la carte – qui était le Trois de Pique – a effectivement disparu du jeu.



Et **Théo** de dire à voix basse pour que **Marius** le répète : « *La carte a disparu, je vais la faire réapparaître* ».

Marius, une nouvelle fois, ne sait pas quoi faire et **Théo** lui souffle « *Dis : Elle est dans ma poche...* »

Marius prononce la phrase et attend...

Théo lui dit alors à voix haute : « *Ben vas-y, vérifie !* »

Marius fouille les poches de la veste et retrouve effectivement le Trois de Pique signé par **Théo**.

Une routine très intelligente qui implique un spectateur de façon amusante pour arriver néanmoins à un résultat magique incompréhensible.

Benjamin nous propose un « *p'tit tour de cartes* », pour reprendre sa propre expression. Ah, encore un qui fait dans le « *petit* ».



Pourquoi petit ?

C'est marrant cette expression qui semble typiquement française : un p'tit café ? Un p'tit apéro, un p'tit con (quoique parfois on entend également « *grand con* »...).

Les français auraient-ils de petits moyens ou de petites ambitions, pour voir tout en petit ?

Ben non... Moi je veux un café normal, un apéro normal et un tour de cartes normal, na ! Alors... exécution !

Mankaï est invité à choisir une carte au « *stop !* »

Non, **Mankaï** n'est pas en voiture et non, il ne profite pas d'un croisement matérialisé par un panneau *Stop* pour choisir une carte dans le jeu de **Benjamin**.

Cette expression « *choisir une carte au stop !* » n'a rien à voir avec le code de la route. Elle signifie juste que **Benjamin** effeuille les cartes du jeu et que **Mankaï** lui dit « *stop !* » quand il le souhaite, afin que **Benjamin** arrête cet effeuillement sur une carte qui sera la carte choisie.



Ah, vous le saviez déjà ???

Ben auriez pu me dire « *stop !* » avant que je ne termine mon explication. Non mais enfin !

Une fois la carte choisie, elle est ensuite perdue dans le jeu car les magiciens adorent faire choisir des cartes à leurs spectateurs pour ensuite perdre ces cartes au milieu de pleins d'autres. Un amusement comme un autre...

Benjamin prend à présent les quatre premières cartes du jeu et nous explique qu'il aime bien que cela se passe dans la bonne humeur quand il se produit.

Spontus, humoriste hors catégorie, réplique aussitôt : « *Quand je me reproduis, moi aussi j'aime bien que cela se passe dans la bonne humeur...* »

Benjamin, un père turbable, poursuit en disant que le sourire est important et que plus il sourit et plus les gens sont contents.

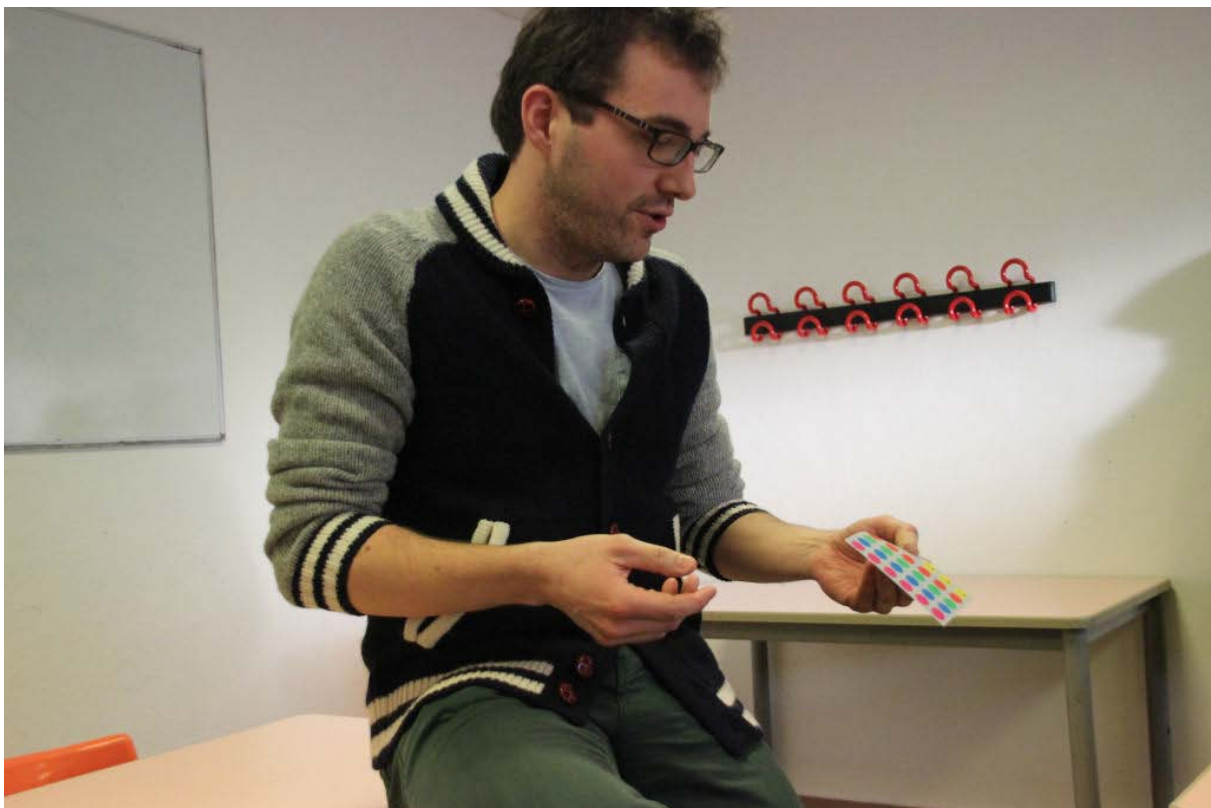


Son astuce ?

Mettre des petits *Smileys* (de l'anglais « *smile* » = sourire) sur les cartes car cela provoque une contagion émotionnelle.

Waouh... de la Magie scientifique...

Benjamin sort une planche de gommettes de couleur jaune, dessine deux yeux et un arc de cercle et voilà un « *Smiley* » qu'il s'empresse de coller au dos d'une des cartes.



Puis, **Benjamin** compte les cartes qu'il tient en main... 1... 2... 3... et 4 et on s'aperçoit qu'un deuxième *Smiley* vient d'apparaître sur une autre carte.

Nouveau comptage et nouveau *Smiley*, ce qui porte leur nombre à trois.

Encore un comptage et un quatrième *Smiley* apparait et si vous avez bien suivi... les quatre cartes ont désormais un *Smiley* au dos.

Benjamin poursuit son explication en disant que ses prestations ne durent pas longtemps et qu'au bout d'une heure ou deux, on finit par se fatiguer.

Spontus, toujours plein de répartie, confirme que lui aussi finit par se fatiguer quand il se reproduit...

Benjamin, deux pères turbables, reprend ses comptages et nous constatons que les *Smileys* disparaissent un à un, à l'exception d'un seul.

La carte supportant cette gommette est retournée : il s'agit de la carte choisie par **Mankaï**.

Have A Nice Day (Passez Une Bonne Journée), d'**Aldo Colombini**.



(Have A Nice Day!)

Jean-Luc intervient en nous mettant en garde contre les traductions des livres d'**Aldo Colombini**, précisant « *C'est assez mal traduit en français.. ;* » et en disant cela, il me fait un grand sourire car il sait que j'ai traduit quelques ouvrages de ce magicien – des traductions disponibles sur [le site lybrary.com](http://le.site.lybrary.com) (puisque les éditeurs français n'étaient pas intéressés).

Christophe vient s'asseoir devant nous et essaie non sans difficulté, d'ouvrir le sac en tissu noir qu'il tient dans ses mains.

Suspense... Que va-t-il nous montrer ? Un tour de pièces ? Un tour de cartes ? Un tour avec un autre accessoire ?



Et non ! Il extrait de son sac un appareil qu'il nous dit avoir acheté à la Fnac et qui lui permet de faire ses numéros en musique.

C'est en fait une mini-enceinte portative rechargeable en USB qu'on peut connecter à un autre appareil (comme un lecteur MP3 par exemple). Prix : 37,90 €.

Christophe poursuit en disant que ce qu'il va à présent nous montrer n'est pas vraiment un tour mais une passe qu'il a trouvée pour faire apparaître une pièce supplémentaire à partir de deux pièces. Il ne sait pas si le mouvement existe déjà et personne dans la salle n'est en mesure de le renseigner sur ce point.



Christophe propose maintenant de nous montrer un petit truc (encore un « *petit truc* »... qu'est ce que je vous disais...) qu'on lui a offert dans une commande.

Spontus, qui décidément a du manger un clown au petit déjeuner, s'écrie :
« *Paris Magic ?* »

Et **Christophe** ne se donne même pas la peine de répondre, tant la réponse va de soi... (à ne pas confondre avec « *bas de soie* »... Vous savez, ce truc qu'on met sur la tête pour faire un braquage et dont les femmes ont détourné l'usage en se le mettant sur les jambes).

Christophe nous montre deux jetons de poker percés enfilés sur un lacet.

Il fait tomber les deux jetons sur la table et propose à **Stéphane** de lui donner un peu de chance. À cet effet, il lui remet un des jetons en lui demandant de refermer sa main dessus.



Et la Magie opère puisque le trou du jeton de **Christophe** disparaît et **Stéphane** se retrouve avec un jeton comportant à présent deux trous au lieu d'un seul.

Un tour sympa et assez facile à faire.

Mais... Euh... et le lacet... Il sert à quoi ?

Christophe décidément très en verve (tandis que l'esprit de **Spontus** est plutôt tourné vers la verge si on se réfère à ses propos précédents) veut nous montrer un tour de cartes.

Christophe se tourne vers moi en disant « *Euh... Je sais que normalement c'est un tour par passage...* ».

Oh là... la vieille règle aussitôt oubliée à peine édictée...

Christophe attend une réponse de ma part et, partant du principe que « *Qui ne dit mot consent* », décide de poursuivre.



Christophe sort d'un jeu une carte qu'il nous déclare être « *magique* » et qui lui sert pour les cas « *désespérés* »...

Il pose cette carte face en bas sur la table sans nous la montrer.

Puis, **Christophe** sort du jeu une autre carte, qu'il dit être une « *prédiction* » et il pose également cette carte face en bas sans nous la montrer.



Spontus est maintenant invité à nommer librement une carte et son choix se porte sur le 4T.

Christophe déclare qu'il pensait que **Spontus** pencherait plutôt pour le 6P et s'écrie aussitôt « *Ah j'ai merdé !* »

Bon... Ben on recommence ?

Allez, nouvelle carte magique et nouvelle carte de prédiction.

Cette fois-ci **Spontus** choisit le 5K.

Christophe saisit le jeu et en sort une carte qu'il dépose face en bas sur la carte de prédiction.

Puis, **Christophe** nous montre sa carte de prédiction. C'est le RK.

Montrant la carte, **Christophe** déclare « *Ah, j'avais trouvé le Carreau* », puis il nous montre la carte qu'il a sortie du jeu et se trouvant sous ce RK : c'est le Roi de Cœur et pas le 5 de Carreau.

Christophe saisit alors sa carte magique et la place face en bas entre le RK et le RC qui sont face en l'air, pour ensuite nous montrer que cette carte magique est en fait le 5K, la carte choisie par **Spontus**.



Christophe enchaîne en faisant choisir une carte à **Mankaï**. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Les deux Rois rouges sont utilisés pour capturer une carte dans le jeu mais ce n'est pas la carte de **Mankaï**. C'est le 5K, la carte choisie par **Spontus**.

En fait, la carte de **Mankaï** est déjà sur la table... à l'emplacement de la carte magique de **Christophe**.

Cette routine de **Guillaume Botta** laisse un sentiment bizarre car on ne comprend pas trop que la carte sortie du jeu ne soit pas celle nommée par **Spontus**... Il semble y avoir quelque chose d'illogique et **Christophe** en convient.

À moins que nous n'ayons loupé une subtilité... Il faudrait voir la routine originale pour savoir si ce sentiment persiste...

Toff se lève et vient prendre la place de **Christophe** pour, nous dit-il, *un petit tour* avec quelques cartes.

Allez, c'est reparti... Mais essayez de voir les choses en grand les gars !

Bon, enfin... un « *petit tour de cartes* »... ça vaut mieux qu'un tour avec des petites cartes, car avec l'âge, ma vue baisse...

Certains magiciens – très peu, je vous rassure (remarque destinée aux profanes, aux *Moldus*...) – utilisent des jeux marqués qui leur permettent d'identifier plus ou moins facilement les cartes.

Toff a réfléchi à un mode de marquage original : il se sert d'élastiques.

Toff nous propose de nous faire une démonstration avec deux cartes : un 8 et un 3.



Pour le 8, on entortille la carte pour que l'élastique délimite quatre parties et en considérant la face et le dos, ça fait 8.

Tandis que pour le 3, l'élastique est positionné pour délimiter la carte en trois parties.

Pour que l'élastique tienne en place il a fallu faire des encoches sur les cartes.

Toff prend le 8 avec l'élastique en place et le met dans l'étui du jeu.

Puis, il prend le 3 avec l'élastique en place et le met dans sa poche.

Toff nous dit qu'il va essayer un effet de transposition mais que pour cela, il faudrait que le dos du 3 soit marqué comme un 8. Il ressort donc la carte de sa poche et modifie le positionnement de l'élastique pour que, de dos, on pense avoir affaire à un 8.

Une petite passe magique...

Ah zut ! Moi aussi je m'y mets... je voulais écrire « *une passe magique* »



Et hop ! le 3 s'est réellement transformé en 8 et dans l'étui, nous retrouvons le 3.

Une idée de **Mathieu Bich** présentée lors d'une conférence *Penguin Magic* et qui devrait concurrencer sérieusement *l'Ultimate Marked Deck*...

Quoique...

Marius veut apparemment nous arnaquer car il nous propose d'emblée de nous montrer un bonneteau.

Vous savez ce jeu d'argent avec deux cartes noires et une carte rouge où les gogos pensent gagner et se font avoir à chaque fois car jamais ils ne trouvent la carte rouge.

Le système est super bien rodé dans certaines rues de Paris où les escrocs agissent avec des complices qui font croire qu'on peut gagner et où des guetteurs préviennent en cas d'arrivée de la Police.

Le bonneteau est connu avec des cartes, mais il peut également se faire avec des gobelets ou encore des coquilles de noix...

Voyons ce que **Marius** nous propose...

Apparemment c'est un bonneteau avec des cartes.



Marius utilise deux 10 noirs et une Dame rouge et il nous montre que les trois cartes ont un dos rouge.

La Dame est retournée face en bas et **Marius** met un des 10 noirs dans sa poche.

Mais en fait, **Marius** nous montre que les deux 10 sont toujours sur la table et que c'est la Dame qui se trouve dans sa poche.

Quand je vous disais que c'était une escroquerie !

Ce petit jeu est recommencé et au final, le dos de la Dame change de couleur puisqu'il est désormais bleu.

Augustin prend la suite de **Marius** et demande à **Mankai** de choisir une carte, laquelle est ensuite perdue dans le jeu.

Augustin nous demande si nous connaissons la différence entre les magiciens amateurs et les magiciens professionnels.

Et de préciser, que les magiciens amateurs font cela pour l'amour de l'art et tout en disant cela, il mélange les cartes et coupe le jeu.

Puis, **Augustin** enchaîne avec un mélange à la française de quelques cartes.

Aurais-je loupé la réponse pour les magiciens professionnels ?



Augustin retourne ensuite une carte face en l'air sur le dessus du jeu, la retourne face en bas et la dépose sur la table.

Nous constatons que c'était la carte choisie par **Mankai** mais personne ne dit rien.

Augustin montre ainsi de la même manière trois autres cartes, lesquelles sont également déposées sur la table.

Au final, les quatre cartes sur la table sont retournées, il s'agit des quatre As et **Augustin** tient dans sa main la carte de **Mankai**.

Bon là, question description, j'avoue que c'est loin d'être clair dans mon esprit car j'ai pris des notes à l'arrache et je ne suis pas vraiment sûr que le déroulement de ce tour soit correctement relaté.

Je présente mes excuses à **Augustin** mais ce n'est pas toujours facile de regarder, de prendre des photos et de prendre des notes, mes chers parents n'ayant réussi – malgré leurs efforts – à me faire que deux mains.



Marius souhaite nous montrer une autre routine et cette fois-ci, il utilise un foulard, une bague et une baguette magique.

La bague, qui n'en est pas une car c'est l'alliance de **Jean-Luc**, est mise sous le foulard et **Mankaï** est invité à tenir cette alliance au travers du foulard.

Le foulard est rouge. Mais il pourrait tout aussi bien être d'une autre couleur. Enfin, je crois...

Quant à la baguette, nous allons bientôt être fixés pour savoir si elle est réellement magique ou pas.

Marius approche la baguette soit disant magique et la place sous le foulard qui est ensuite retiré.



Nous constatons alors que l'alliance, que **Mankaï** tenait au travers du foulard, est à présent enfilée sur la baguette.

Ma conclusion est que cette baguette est donc vraiment magique.

Mankaï prodigue quelques conseils pour enfiler la bague sous la baguette car **Marius** a expliqué que cela faisait du bruit.



Stéphane prend la suite et propose un « *petit* » tour de cartes classique et c'est **Quentin** qui l'assiste.

Pfff... je ne relève pas le terme « *petit* » mais je sens mon acidité gastrique attaquer la paroi de mon estomac à la puissance 10.



Comme il sied dans un tour de cartes traditionnel, une carte est choisie, puis perdue dans le jeu et c'est le moment que **Stéphane** choisit pour déclarer « *Et là, je viens de le foirer... C'est pas grave, on va recommencer.* »

C'est l'avantage d'être « *entre nous* », on peut montrer de nouvelles choses et se planter en les montrant et recommencer depuis le début.

Je lis actuellement «*Agenda Secret*» de **Roberto Giobbi** et j'ai été frappé (rassurez-vous, cela ne m'a pas blessé et je devrais pouvoir finir ce compte-rendu...) par une citation attribuée à **Albert Goshman** : « *L'amateur montre de nouveaux tours au même public. Le professionnel montre les mêmes tours à des publics différents* ».

Je suis un amateur et j'aime bien montrer de nouveaux tours, pas toujours très bien maîtrisés c'est vrai. Et il est exact que nos réunions procurent un certain confort dont ne dispose pas le professionnel qui, lui, n'a pas le droit à l'erreur lorsqu'il fait une prestation.

Stéphane reprend donc sa routine au début en faisant choisir une nouvelle carte, qui est à nouveau perdue dans le jeu.

Le jeu est à présent coupé en trois parties égales.



Stéphane déclare qu'il se donne trois chances pour ce tour et demande à **Quentin** de distribuer quatre cartes une à une à partir du premier tas et de faire de même pour les deux autres tas.

Stéphane prend le premier tas de quatre cartes et sans les regarder les fait défiler face tournée vers **Quentin** qui doit dire s'il voit sa carte.

La réponse est négative.

L'opération est recommencée pour les deux autres tas et finalement, **Quentin** voit sa carte dans le troisième tas.

Les quatre cartes du troisième tas sont alors conservées et **Stéphane** propose à **Quentin** de se livrer au jeu du détecteur de mensonge.

Je m'attends donc à ce qu'il sorte de son sac tout un appareillage électrique avec un écran de contrôle comportant plusieurs vumètres et qu'il demande si quelqu'un dans la salle maîtrise les calculs de charge électrique car son système consomme l'équivalent d'une ville de cinq mille habitants.



Mais non, **Stéphane** n'a aucun matériel de ce genre.

Pfff ! Le professionnalisme se perd.

Stéphane saisit les quatre cartes et les met en éventail puis, tout en tenant le pouls de **Quentin** pour s'assurer de son rythme cardiaque, il lui pose une série de questions, tout en précisant que les réponses peuvent être sincères ou être de purs mensonges.

Cette intimité charnelle entre **Stéphane** et **Quentin** n'est pas sans susciter un certain malaise chez moi. Mais, ne pensant qu'au compte-rendu à rédiger, je décide de continuer à jouer les voyeurs.



Stéphane précise que chaque réponse de **Quentin** entraînera l'élimination d'une carte.

« *La carte est-elle une carte faible ou pas ?* » Une carte est éliminée.

« *La carte est-elle une figure ou une carte à point ?* » Une nouvelle carte est éliminée.

« *La carte est-elle une Dame ?* » Une troisième carte est éliminée.

« *La carte est-elle rouge ou noire ?* »

La dernière carte est éliminée et on se rend compte que la carte choisie n'est pas une des quatre cartes.

Stéphane indique qu'une carte est timide et que souvent elle se cache parmi d'autres cartes.

Le jeu est étalé sur la table et une carte est face en l'air dans l'étalement face en bas : la carte choisie.

Et **Stéphane** de conclure en disant qu'en fait, il a oublié beaucoup de choses dans ce tour...

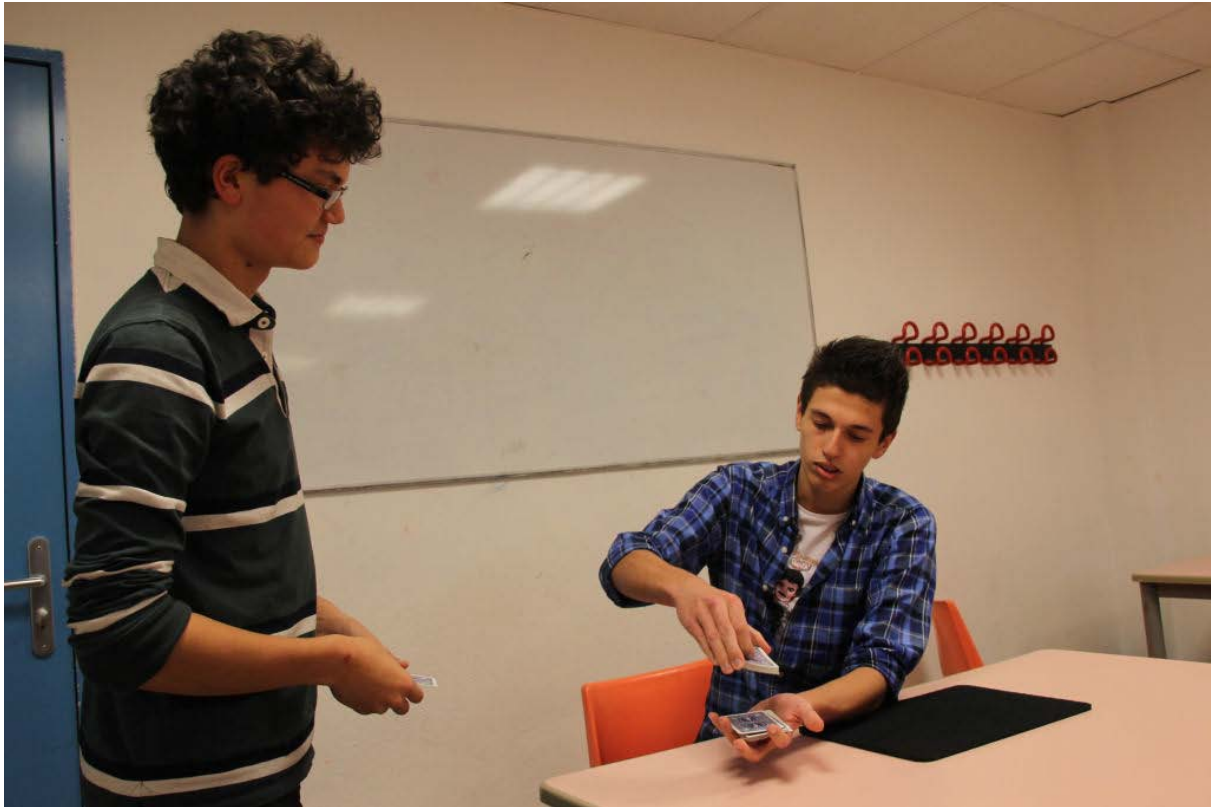
Mankai souhaite nous montrer un truc, une *petite* parenthèse qu'il montre aux enfants. À savoir, la disparition d'une clé en la frottant sur la jambe de son pantalon.

Nous sommes des adultes pour la plupart mais l'effet nous plaît bien quand même. Il fait appel à un accessoire très simple et très facile à utiliser.



Quentin propose de nous montrer un tour de cartes et c'est **Augustin** qui l'assiste.

Une carte est choisie (8T) et perdue dans le jeu.



Quentin parcourt ensuite le jeu et en sort une carte en précisant que ce n'est pas la carte d'**Augustin**.

Mais grâce à un mouvement magique, il réussit à transformer cette carte quelconque en la carte choisie et ce, de façon très visuelle.

Quentin explique qu'en fait ce n'était pas le tour qu'il voulait montrer mais qu'il a dû s'adapter car **Augustin** a fait le « *spectateur chiant* ».

Cet épisode suscite deux remarques de ma part :

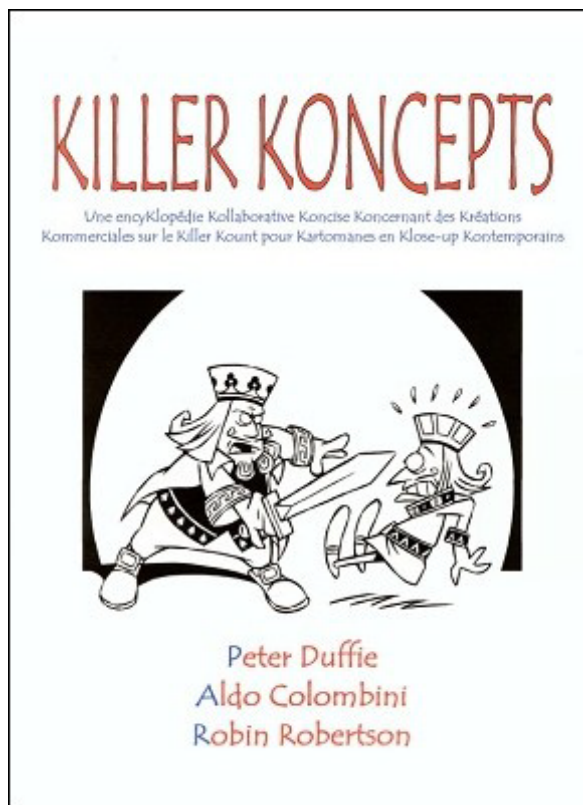
- D'une part, **Quentin** a su s'adapter à son spectateur pour réussir à montrer un tour, même si ce n'était pas celui prévu au départ et cela mérite des félicitations.
- D'autre part, je pense qu'il faut éviter – entre nous – de chercher à plomber le tour d'un petit camarade. Sauf à décider que le thème de la réunion soit « *comment se tirer d'affaire quand on a affaire à un spectateur très taquin ?* ».

Quentin propose de montrer le tour qu'il avait prévu et, comme « *chat échaudé craint l'eau froide* », il demande à **Mankai** de jouer le rôle du gentil spectateur.

C'est le même début que le tour précédent : une carte est choisie puis perdue dans le jeu.

Quentin prenant le jeu en main, déclare que la carte choisie est en train de remonter toute seule dans le jeu : 25^{ème} position... 13^{ème} position, 4^{ème} position... Et **Quentin** nous montrer que la carte est effectivement en quatrième position.

Cela me donne l'occasion pour une nouvelle fois de parler du *Killer Count* décrit par **Aldo Colombini**, **Peter Duffie** et **Robin Robertson** dans un booklet dédié intitulé *Killer Concepts*... disponible en français sur le site de lybrary.com...



Et pour ceux qui ne savent pas ce qu'est le *Killer Count*, je précise que ce comptage assez peu connu, a été inventé par **Steve Beam**.

C'est un dérivé du *Comptage Hamman* et il permet de compter un paquet contenant un nombre quelconque de cartes comme s'il en avait un nombre précis que vous pouvez avoir annoncé à l'avance.

Ce principe vous permet de compter indifféremment un nombre pair ou impair de cartes.

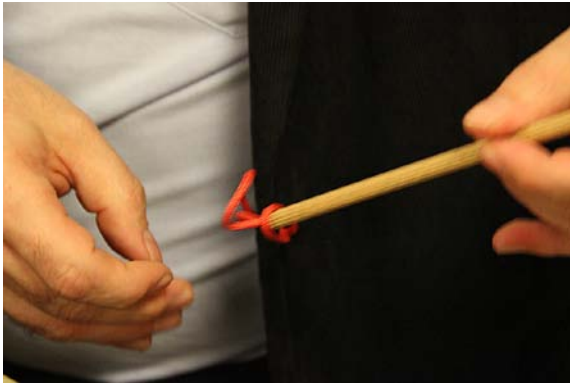
Par exemple, vous pouvez compter un paquet comme contenant 13 cartes alors qu'il en contient 17... et avec ce comptage, une carte choisie peut se retrouver au nombre choisi... Cool non ?

Pendant que je continue à prendre mes notes, **Éric** s'est levé et s'intéresse apparemment à ma veste.

Comme nous n'avons pas franchement la même carrure, je ne pense pas qu'il envisage de me la racheter...

Je remarque alors qu'il tient dans la main un crayon prolongé d'une lanière double en lacet et **Éric** me demande de me prêter au jeu de son « casse tête ».

À cet effet, je suis invité à détourner la tête un instant tandis qu'il s'escrime sur ma veste.



Puis, satisfait, il me dit « *Vas-y ! Libère le crayon de ta veste.* »

Je constate alors que le crayon a été enfilé dans la lanière pour emprisonner le tout sur une des boutonnières de ma veste.

Je me dis qu'il suffit de faire passer le crayon dans la lanière puisque la lanière forme un nœud en queue d'alouette, et que le tour sera joué... sauf que je me rends compte que la lanière est moins longue que le crayon...

Ah damned ! Qu'est ce que c'est que cette connerie ?



Après avoir vainement tenté de convaincre **Éric** que le mieux pour moi est de couper la lanière, il consent à me livrer un indice du genre « *Tu te rappelles le problème où il faut relier des points entre eux sans lever la main. Et bien c'est pareil, il faut élargir sa vision et travailler sur un espace plus large...* ».

Allons bon, le voilà qui parle de façon « *hermétique* », il ne veut tout de même pas que j'élargisse ma boutonnière juste pour permettre à son put...* (censuré) de crayon de retrouver son propriétaire.

Chacun s'amuse beaucoup à voir ma mine (qui n'est pas sans rappeler celle du crayon : sombre) mais aucun n'est en mesure de trouver la solution, ce qui provoque chez moi une certaine satisfaction.



Finalement, **Éric** consent à libérer ma veste de ce crayon importun et effectivement, je constate qu'il fallait élargir l'espace de travail.

Amusant. Bon, allez on s'casse ! Fin de la réunion.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

