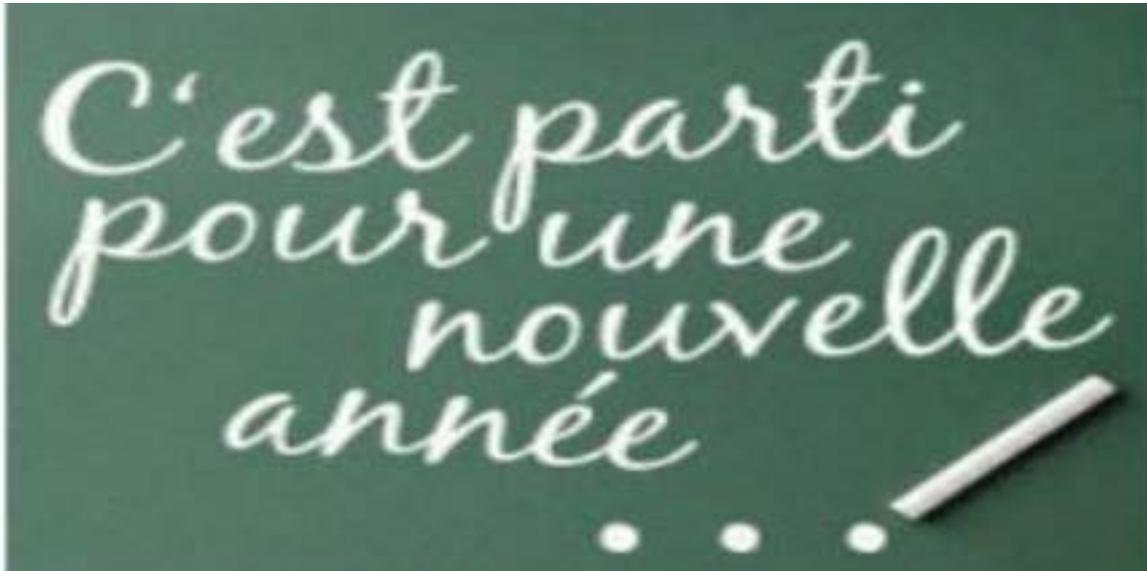


Réunion du 20 septembre 2014 – rentrée magique du MCR



Rentrée du **Magicos Circus Rouennais** pour cette treizième année d'existence.

13 ans... Aïe !

On dit que le cap des 7 ans est une période difficile... Et ce n'est pas faux... Rassurez-vous, je ne parle pas de mon mariage qui dure depuis maintenant 33 ans et qui, ma foi, ne se porte pas trop mal.

Mais 13 ans... comporte le nombre 13 qui, selon les uns, est un mauvais présage, tandis que pour les autres, cela porte bonheur (un peu comme marcher dedans du pied gauche...).

Savez-vous que dans les salles de cinéma multiplex, il n'y a pas de salle numérotée 13 ? Il paraît que cela porte malheur.

Et puis d'abord, savez-vous seulement d'où vient cette superstition liée au nombre 13 ?

Non ? Lisez cet [article de Wikipedia](#), ou [celui-ci provenant d'un certain Gérard Villemin](#) (que je ne connais ni d'Ève ni d'Adam). Et si le sujet vous intéresse, rappelez-vous que *Google* est votre ami...

Personnellement, je préfère y voir un bon présage. Sinon, imaginez, je serais obligé de jeter tous mes jeux de cartes... Ben oui, il y a 13 cartes dans chaque famille d'un jeu... Et du coup, je serais obligé d'arrêter la Magie... Ben oui, comme beaucoup, je fais essentiellement des cartes.

Alors, gageons que cette nouvelle année magique, la 13^{ème} pour le **MCR**, sera une bonne année et que ce samedi 20 septembre 2014 sera une bonne journée... Et qui sait, peut-être serons-nous 13 à table...

Cette année encore, c'est la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, place des Faïenciers, qui nous accueille, et je me suis à nouveau transformé pour la circonstance, en *Père Fouras* pour aller chercher les clés auprès de **Roland** de la *MJC* (ce n'est pas son nom... Il travaille à la *MJC*).



Lorsque j'arrive, **Alban** et **Clément** sont déjà en train d'attendre.

Ah **Clément**... Il a rejoint le club à l'âge de 13 ans et il en a désormais 20... Lui, il a passé le cap des 7 ans sans problème et ça fait plaisir de le voir ici car depuis un moment, il faisait ses études sur le Havre et on le voyait beaucoup plus rarement.

Nous patientons un peu, histoire de laisser le temps au reste de la troupe d'arriver. Puis, nous descendons à la salle qui nous a été attribuée et dont je ne sais jamais si c'est la *Salle Galilée* ou la *Salle Copernic*, qui sont côté à côté... Ah sénilité, quand tu nous tiens, tu ferais mieux de nous lâcher...

Pour cette réunion de rentrée nous sommes... 13. Oui, oui !

1 : Patrice	2 : Clément
3 : Alban	4 : Quentin
5 : Pierre	6 : Tomarel
7 : Christophe	8 : Théo
9 : Jean-Luc	10 : Jacky
11 : Toff	12 : Grégoire
13 : Elliot	

Mais, je sais que nous ne resterons pas 13 car **Éric** m'a prévenu qu'il arriverait un peu plus tard.

Tout le monde prend place et comme à mon habitude, je sors mon appareil photo afin d'immortaliser cette rentrée...

Clic Clac, Canon !

Et hop, c'est dans la boîte.



Qui dit « *rentrée magique* » dit également « *rentrée d'argent* »...

La *Maison des Jeunes et de la Culture* nous accueille maintenant depuis quelques années moyennant une petite contribution qui cette année a un peu augmenté pour passer de 12 euros à 13 euros.

13... Tiens, tiens, encore ce nombre qui décidément semble nous poursuivre.

Nous consacrons donc quelques minutes pour la collecte des chèques et des espèces sonnantes et trébuchantes avant d'entamer la partie « *informations* » qui sera peut-être conséquente car nous ne nous sommes pas vus depuis fin juin.

En première info, je rappelle que le [nouveau site du *Magicos Circus Rouennais*](#) est à jour par rapport à l'ancien et que ces dernières semaines, j'ai mis en ligne de nouveaux articles et de nouvelles rubriques dont une intitulée « [La Rubrique Magique de Théo](#) » dans le menu « *Billets Magiques* ». Déjà deux articles sont parus, l'un consacré aux mystérieuses horloges de **Jean-Eugène Robert-Houdin** et le second à un cours de technologie assez magique. Et **Théo** m'a laissé entendre qu'il avait encore de la matière pour alimenter le site. Cool...

Mankai a eu un été très actif également et vous en saurez plus en lisant les deux articles dans la rubrique « *Infos Magiques – Actualité des Membres – [Actualité de Mankai](#)* ».

Je sollicite enfin ceux qui ont un site personnel avec un lien vers notre site et qui seraient « *hachement* » sympas de l'actualiser avec la nouvelle URL. Cela aiderait grandement au référencement.



J'indique ensuite que j'ai fait faire des cartes chez [MakePlayingCards.com](#) pour un tour de petit paquet que je compte montrer lors de cette réunion (si j'ai le temps) et que je suis très satisfait du résultat.

Jacky précise que ce site a élargi son offre et qu'il y a de nouvelles propositions.

Ceci clôt la partie « *infos* » puisque personne n'a rien à dire et nous pouvons désormais nous consacrer à ce pourquoi nous sommes venus : la Magie.

*
* *
*

Lors de la réunion du 17 mai 2014, **Christophe** avait évoqué la possibilité de choisir un thème basé sur un effet ou même un tour afin de voir les différentes présentations qui peuvent en être faites. Il avait été décidé que le thème serait *les tours de cartes avec changement de couleur*, dont le plus célèbre est certainement la *Carte Caméléon*, autrement appelé *Chicago Opener* ou encore *Red Hot Mama* ; un effet auquel *LL Publishing* a consacré un des DVD de sa série *The World Greatest Magic By The World Greatest Magicians*.



Alors, voyons qui a joué le jeu...

Lors de cette réunion de mai, **Pierre** nous avait montré l'effet classique du *Chicago Opener*. Il revient aujourd'hui avec une variante intitulée [Manhattan Opener de Michael Feldman](#).

Pierre indique à **Théo** qu'en fait, c'est lui qui va devoir faire le tour et à cet effet, il demande à **Théo** de mettre le jeu en éventail face des cartes tournée vers lui afin qu'il puisse choisir une carte. **Pierre** nous prend une carte et nous montre cette carte (10P) avant de la remettre dans le jeu.



Le jeu est ensuite étalé sur la table et on constate qu'une des cartes a un dos rouge tandis que toutes les autres ont un dos bleu.

Et cette carte est le 10P.

Pierre indique que cette fois-ci, c'est lui qui va refaire le tour à **Théo**.

Une passe magique et **Pierre** fait choisir une carte à **Théo**.

Le jeu est étalé... Aucune carte n'a changé de couleur de dos...

Aie ! Le tour aurait-il foiré ?



En fait, une seule carte possède un dos rouge, mais c'est le 10P mis de côté tout à l'heure...

À moins que... On retourne le 10P qui se trouve sur la table et on constate qu'il s'est transformé en la carte choisie par **Théo**.

15h00 – **Éric** fait son entrée permettant ainsi au groupe de passer de 13 à 14.

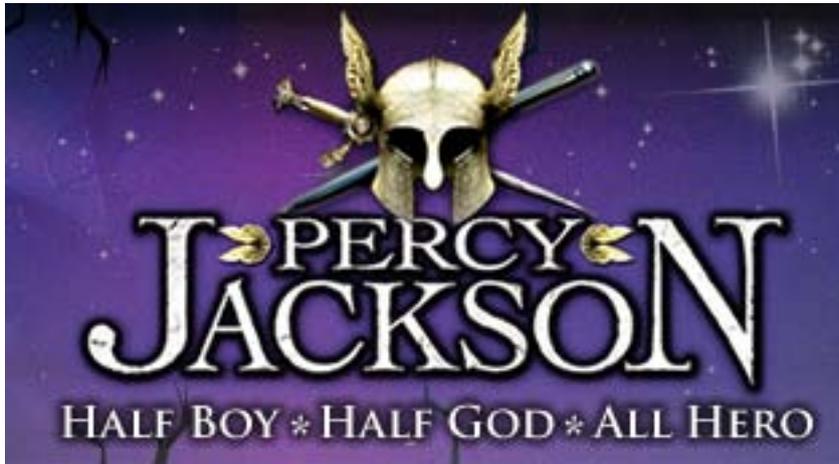


Lors de la réunion du 14 décembre 2013, j'avais présenté une routine de **Doug Conn** intitulée *Chameleon Sandwich* extraite de son double DVD *Built To Last*.

En discutant avec notre magicien conteur **Tomarel**, j'avais dit que cet effet était réellement magique et pourrait assez coller avec ce qu'il présente. **Tomarel** m'avait dit que l'histoire de **Percy Jackson** (dont on a tiré deux films) pourrait être utilisée ou encore celle du film **Matrix**.

Et notre conversation en était restée là...

Le thème des changements de couleur m'a donné l'idée de réutiliser cette routine en lui collant l'histoire de **Percy Jackson**, cet adolescent terrien fils du dieu **Poséidon**.



Et me voilà en train de raconter l'histoire de l'Olympe et de la mission confiée à **Annabeth Chase**, fille de la déesse **Athena** et à **Grover Underwood**, un satyre (un demi-dieu « rustique » à ne pas confondre avec l'obsédé sexuel...).

Même si j'ai un peu du adapter l'histoire originale, l'effet se prête très bien à cette quête de l'être différent des autres.

Ainsi dans la routine, une carte est choisie dans un jeu à dos bleu. Cette carte va incarner **Percy Jackson**.

Perdue dans le jeu, elle est retrouvée en sandwich entre deux autres cartes : une DP représentant **Annabeth** et un VP représentant **Grover**.

Mais **Percy Jackson** qui refuse de croire qu'il est un demi-dieu prend la fuite. La carte choisie est à nouveau perdue dans le jeu.

Cette carte est à nouveau retrouvée en sandwich entre la DP et le VP... sauf que désormais la carte choisie est la seule à dos bleu... Toutes les autres cartes ont un dos rouge.

Tomarel indique qu'il avait abandonné l'idée d'utiliser l'histoire avec **Percy Jackson** car il veut coller avec l'histoire originale. Du coup, peut-être aura-t-on prochainement une variante de cette routine avec le héros de **Matrix**.

Et c'est précisément **Tomarel** qui se lève pour prendre ma place. Quelle histoire va-t-il nous raconter ?



Tomarel explique que normalement, il a besoin d'une spectatrice pour jouer l'héroïne. Et comme il n'y a pas de femme au **MCR**, c'est **Jacky** qui se lève pour assister **Tomarel**.

Ah... Moi qui pensais que l'héroïne était un excitant... Je suis un peu désolé parce que **Jacky** n'est pas du genre à m'exciter... Mais bon...

Tomarel souhaite nous raconter l'histoire de **Miss Thomson**, une gouvernante recrutée après la naissance de la petite **Elizabeth** dont la maman est morte à sa naissance.

Ouh, ça commence fort... Quelqu'un pourrait-il me prêter un mouchoir ?

« Et la petite **Elizabeth** grandit avec sa gouvernante et son père **Lord Hopkins** qui avait un petit défaut : c'était un joueur de cartes.

Lord Hopkins avait reçu un jeu de cartes magnifique mais ensorcelé. Ce jeu lui donnait une chance insolente au jeu à la condition qu'aucune femme ne le touche. C'est la raison pour laquelle, **Lord Hopkins** rangeait ce jeu dans son secrétaire.

Sauf qu'un jour, le secrétaire resta ouvert et **Miss Thomson** toucha le jeu d'où elle sortit une carte pour par remettre aussitôt... »

Tomarel fait choisir une carte à son... héroïne... **Jacky**. Carte qui est ensuite à nouveau perdue dans le jeu.



« **Lord Hopkins**, parcourant le jeu, y trouva une carte à dos rouge et il sut immédiatement que quelqu'un avait touché le jeu.

*Il interrogea **Miss Thomson**, laquelle reconnut avoir touché le jeu et, comme elle n'avait pas cherché à mentir, il lui fut pardonné à condition de ne plus jamais toucher à nouveau le jeu... ni surtout à la carte à dos rouge qui avait été mise de côté ».*

Tomarel après avoir étalé le jeu et sorti la seule carte à dos rouge –celle choisie par **Jacky** – met cette carte de côté sur la table.

« **Miss Thomson**, quelques années plus tard, intriguée par cette carte dont le dos avait changé de couleur, décida de toucher à nouveau le jeu et le remit aussitôt en place après avoir vérifié qu'aucune autre carte n'avait à nouveau changé de couleur de dos ».

Tomarel fait choisir une nouvelle carte, laquelle est perdue dans le jeu. Le jeu est étalé. Aucune carte n'a changé de couleur de dos.

« Mais, **Miss Thomson** fut licenciée car en fait, une carte avait bien changé de couleur de dos... Celle à nouveau touchée par **Miss Thomson** et cette carte avait pris la place de la précédente ».

Tomarel retourne la carte à dos rouge qui se trouve sur la table. C'est la seconde carte choisie.

Après cette excellente adaptation de la *carte Caméléon* façon **Tomarel**, c'est **Christophe** qui vient nous parler également de sorcellerie mais avec une histoire très différente. Et c'est **Théo** qui va jouer le spectateur.



Christophe nous explique que les cartes forment une communauté avec des bonnes âmes et d'autres plus sombres...

Montrant son jeu, **Christophe** déclare « *Dans ce village, il y a un sorcier...* »

Et **Christophe** explique qu'on est allé chercher **Dagon** pour identifier et chasser ce sorcier nommé **Maldoror**.

Christophe demande à **Théo** de choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

« *Mais Dagon a vite été repéré dans le village...* »

Le jeu est étalé – il y a une carte à dos rouge alors que toutes les autres sont à dos bleu.

Christophe explique que **Dagon** avait été victime d'un sortilège et qu'il est alors parti dans la forêt à la recherche d'une magicienne qui lui révélera comment inverser le sort, avant de disparaître.

Une carte joue le rôle de la magicienne. **Christophe** la tient en main et effectivement, tout à coup, il n'a plus rien en main, la carte a disparu.

On murmure dans les milieux autorisés que cette magicienne était d'origine japonaise et avait pour nom *Tenkai*..

Et **Christophe** de poursuivre son histoire : « *Dagon* repartit au village afin de trouver le sorcier *Maldoror*... »

Choix d'une seconde carte par **Théo**.

« *Les deux hommes allaient s'affronter...* »

Christophe explique que *Dagon* a été le plus rapide et qu'il a réussi à retourner le sortilège contre *Maldoror*. Effectivement, en retournant la seconde carte choisie, on se rend compte qu'elle a désormais un dos rouge tandis que la première carte a retrouvé son dos bleu.

Une bonne histoire avec une bonne routine. **Christophe** explique qu'il cherchait les noms de ses personnages et qu'il n'a eu que l'embarras du choix sur Internet.

Exit **Christophe** et c'est à présent **Grégoire** qui se présente devant nous. **Grégoire** n'est pas un inconnu pour nous puisqu'il était présent lors des réunions chez **Théo**, dont il est un ancien élève.

Grégoire parcourt son jeu de cartes et indique qu'il va en sélectionner quelques unes. Il porte son choix sur cinq cartes : AP, et du 2P au 5P.

Il nous montre les cartes ainsi sorties du jeu et prend l'As qu'il met dans le milieu du petit paquet. Toutes les cartes sont face en bas et à dos bleu.

Une passe magie et l'As est remonté sur le dessus.

Grégoire dépose l'As sur la table et propose de recommencer avec le 2P.

Une passe magique, et le 2P remonte sur le dessus.

Grégoire dépose le 2P sur la table et insère le 3P entre le 4 et le 5P.

Nouvelle passe magique et cette fois-ci, le 3P s'est retourné face en l'air.

Le 3P est posé sur la table, le 5P est montré et mis au-dessus du 4P.

Grégoire effectue sa passe magique et hop, le 4P est désormais au-dessus.
Le 4 est posé sur la table.



Que reste t-il ?

Un 5 bien sur... sauf qu'il s'agit du 5 de Cœur...

Étonnant non ?

Le thème de la réunion est bien respecté car il y a bel et bien eu un changement de couleur, le 5P s'étant transformé en 5C.

Jacky se lève pour nous proposer un essai. Il précise qu'en fait c'est plus une expérience... parce qu'une expérience peut rater...

C'est un exercice d'imagination... Le but est d'imaginer que ce que **Jacky** nous raconte peut arriver...

Pour commencer, **Jacky** demande à tout le monde de décroiser les jambes et de joindre les mains devant notre visage.

Mince alors, Il est tellement peu sur de lui qu'il veut qu'on fasse une prière ?



Un que ça fait marrer, c'est **Théo**... Bon, il faut dire qu'il n'est pas très versé dans la religion.



Et moi aussi ça me fait marrer... de le voir dans la position de la prière.

Jacky commence à parler... à parler... et parler encore...

« Vous avez les mains jointes, vos index sont joints, vous les fixez de vos yeux, vous écartez les 2 index, vous sentez une force, vos index se rapprochent, pour arriver à se toucher et se coller. Avec le 1, les doigts sont collés, avec le 2, les doigts sont complètement collés, avec le 3, vos doigts sont complètement scellés... »



En fait, dans la salle, il n'y en a que deux qui n'ont pas les doigts scellés : **Jacky**, qui mène l'expérience et moi.

Ben oui, sinon, qui c'est qui va prendre des notes pour le compte-rendu ?

Jacky explique que cette expérience est une introduction pour découvrir l'état hypnotique et propose de tenter l'étape au-dessus.

À cet effet, **Jacky** sollicite un volontaire et c'est **Clément** qui se lève.

Ouhla... **Clément** nous a habitués par le passé à être un porte-poisson... Il y aurait treize mois dans l'année que **Clément** serait né le 13 du treizième mois...

Jacky accepte néanmoins cette candidature spontanée et demande d'emblée à **Clément** de préciser qu'il n'est pas complice puis l'invite à venir s'asseoir face à nous sur une chaise.

Clément doit fermer les yeux, tendre les bras puis tourner une de ses mains paume vers le haut et imaginer qu'il tient un livre qui devient de plus en plus lourd.



Clément doit également imaginer qu'un ballon d'hélium est attaché à son autre bras.

Donc, d'un côté un bras qui a tendance à s'abaisser tandis que l'autre va avoir tendance à l'élever...

Jacky poursuit afin d'amener **Clément** dans un état de relaxation qui sera total lorsqu'il lui dira « *Dors !* ».

Et tout à coup, **Jacky** prononce l'injonction fatidique « *Dors !* »

Et là, sous notre regard ahuri, **Clément** tombe par terre.

Sincèrement, ça fait un choc quand on ne s'y attend pas.



Quoique non... Deux chocs. Le premier est celui qu'on ressent en voyant ce pauvre **Clément** d'écrouler et le second est celui que ressent **Clément** en s'écroulant : *Boum* !

On pourrait croire que **Jacky** va lui porter aide et assistance...

Mais même pas, **Jacky** se contente de dire à **Clément** qu'il est dans son lit et qu'il a froid et qu'il tire sur sa couverture.

Et effectivement, on voit **Clément** se mettre en chien de fusil et faire comme s'il tirait sur lui une couverture.

Puis, genre sadique, **Jacky** qui dit que désormais il fait une chaleur intenable...

Avant finalement de l'aider à « *sortir de son lit* » tellement il fait chaud.

Jacky continue le conditionnement en disant à **Clément** qu'il va se réveiller et qu'il dormira à nouveau lorsque **Théo** lui dira « *hier j'ai mangé une orange* ». Ce qui va effectivement arriver quelques minutes après.

Clément émerge lentement... sauf que **Jacky** lui dit à nouveau « *Dors !* » et vlan, **Clément** tombe à nouveau à terre, manquant se fracasser le crâne sur la table...

Mince, c'est dangereux l'hypnose... On a failli casser la table de la *MJC*. Et là, cela aurait été difficile d'expliquer comment c'est arrivé... Jamais on n'aurait voulu me croire.

Jacky aide **Clément** à s'asseoir sur une chaise et lui demande d'imaginer qu'il écrit son prénom puis qu'il l'efface et qu'il ne s'en rappellera plus.

On voit alors **Clément** saisir derrière lui une éponge à tableau *Velléda* et la frotter sur le tableau.

Jacky réveille **Clément** et lui dit : « *Moi je m'appelle **Jacky** et toi c'est ?* »

Et là, **Clément** répond « **Thibault** ».

Jacky, étonné, repose la question et obtient la même réponse.

« *Dors !* » et paf rebelote **Clément** retombe en léthargie.

Là, **Jacky** veut lui faire oublier le chiffre 7. Mais une fois réveillé, **Clément** compte normalement.

Ah ben ça ne marche pas à tous les coups...

« *Dors !* » - et à nouveau **Clément** sombre.

Cette fois-ci, **Jacky** lui dit qu'il a enduit la main de **Clément** de glue et qu'elle est désormais collée à son genou.

Effectivement, **Clément** ne peut plus enlever sa main de son genou.

Ensuite, **Jacky** lui dit que la colle est partie du genou mais qu'elle est désormais sur son front. Et là, voilà notre **Clément** avec sa main collée sur son front sans possibilité de la faire bouger.



Jacky très joueur dit que désormais la colle est sur l'assise de la chaise et que **Clément** ne peut plus se lever. De fait, notre jeune victime tente désespérément de ce lever.

« *Dors !* »

Jacky dit à **Clément** qu'il va se réveiller et qu'il verra que tout le monde dans la salle est nu à l'exception de lui et que ça va le faire marrer.

Clément ouvre les yeux, jette un regard circulaire autour de la salle et se met à rire.

« *Dors ! – Tu vas te réveiller et cette fois tout le monde sera habillé... sauf toi* ».

Clément se réveille et s'écrie « *Ah, c'est pas marrant...* »

Jacky lui donne le tapis de close-up afin qu'il puisse cacher sa nudité.

« *Dors ! – Tu vas te réveiller et dès que **Patrice** dira « à qui le tour » tu te rendormiras* ».



Clément regagne sa place non sans quelques difficultés en chancelant. Il a l'air très vaseux et **Jacky** explique que c'est normal parce qu'une séance comme cela équivaut à deux heures de sieste.

Théo ne croit absolument pas à ce qui vient de se dérouler sous nos yeux. Il crie au charlatanisme et à la complicité.

Jacky jure sur la tête de son enfant que rien n'est truqué et que **Clément** n'est pas complice. Il affirme que tout est réel et qu'il a même été très surpris de la réceptivité de **Clément**.

Éric qui travaille dans le domaine médical indique que dans son cabinet, on pratique des interventions chirurgicales sous hypnose.

Jacky me regarde et avec un grand sourire, me dit « *Bon, Patrice, c'est à toi...* »

Et moi de dire « *Bon, à qui le tour ?* »

Et là, **Clément** s'écroule sur la table.



Et bien si c'est truqué, c'est super bien fait car **Clément** a vraiment, mais alors vraiment, la mine défaite.

Jacky, toujours très joueur, dit à **Clément** que tout à l'heure, il va présenter une routine mais que lorsque **Jacky** lui dira « *freeze* » il ne pourra plus bouger le bras et que seul le mot « *defreeze* » le libérera.

Clément, une fois réveillé se lève et indique qu'il va présenter une routine.

Jacky dit « *freeze* » et voilà que **Clément** se bloque avec un bras en l'air.



Jacky prononce « *defreeze* » et **Clément** peut à nouveau bouger.

Théo dit qu'il ne croit absolument pas à ce qui vient de se passer et **Jacky** jure que ce sont juste des techniques et qu'il s'est entraîné longtemps pour arriver à ce résultat et qu'il a lui-même été hypnotisé car il voulait savoir ce que cela faisait.

Et **Jacky** nous raconte cette anecdote : Il a fait la connaissance d'un magicien spécialisé dans l'hypnose et lui a demandé à servir de cobaye. Aussitôt dit, aussitôt fait... Enfin presque... **Jacky** a demandé « *Bon quand est-ce qu'on commence ?* » et le magicien lui a dit que c'était déjà fini et qu'il n'aura qu'à regarder tranquillement la vidéo chez lui car il avait tout filmé. Et là, **Jacky** n'en est pas revenu de ce que l'autre lui avait fait faire.

C'est vrai que l'hypnose est quelque chose de réel mais que l'hypnose de spectacle présente des situations qui semblent impossibles tellement c'est gros... voire grotesque... Pourtant, cela semble une réalité car des membres de ma famille m'ont raconté des expériences vécues et pour lesquelles ils n'étaient absolument pas complices.

Bon, **Clément** a attendu sagement et propose de nous montrer sa routine.

Clément : « *Bon, ben j'ai des cartes et je vais en faire choisir une...* »

C'est **Quentin** qui est invité à choisir une carte et à la conserver par devers lui.

Clément demande à présent à **Théo** de couper le paquet. Une moitié est éliminée et le reste du jeu est distribué en trois tas.



Clément explique qu'il va interroger les cartes pour déterminer la carte de **Quentin**.

La carte supérieure de chaque paquet est montrée : Nous avons un 8K, un 8T et un 8C.

Clément sort de l'étui une prédiction sur laquelle est dessinée un Huit de Pique, et il annonce fièrement à **Quentin** : « *Ta carte est le 8P...* »

Mais **Quentin** répond par la négative.

Clément aurait-il été trop sur de lui ?



Clément prend un briquet et commence à chauffer son papier et nous voyons apparaître à vue un 3K...



Quant aux trois cartes sur la table, elles sont à nouveau retournées pour montrer un 3T, un 3C et un 3P.

Une astucieuse utilisation d'un certain gimmick dont **Toff** nous avait livré l'explication lors de la [réunion du 21 septembre 2013](#).

Pierre prend la suite avec **Quentin** qu'il invite à venir le rejoindre et à s'asseoir sur une chaise.



Pierre a une boule rouge et il demande à **Quentin** de tendre sa main et de rattraper la boule quand il la lâche.

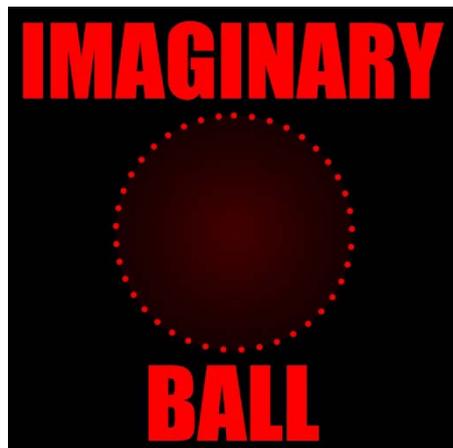
Exercice assez facile puisque **Quentin** voit tomber la boule et peut donc la rattraper sans problème.

Pour corser un peu la difficulté, **Pierre** demande à **Quentin** de fermer les yeux et de refermer la main quand la boule y atterrira.

Là non plus, on ne peut pas dire que cela soit très compliqué car la boule semble assez lourde pour sentir quand elle atterrit dans une main.

Après quelque essai, **Pierre** propose de recommencer avec une balle invisible.

Et tandis que **Quentin** a les yeux fermés, il fait seulement semblant de laisser tomber la boule qui est restée bien sagement sur la table.



Et malgré ce simulacre, **Quentin** referme sa main aussitôt que **Pierre** a ouvert sa main comme s'il laissait tomber une boule invisible.

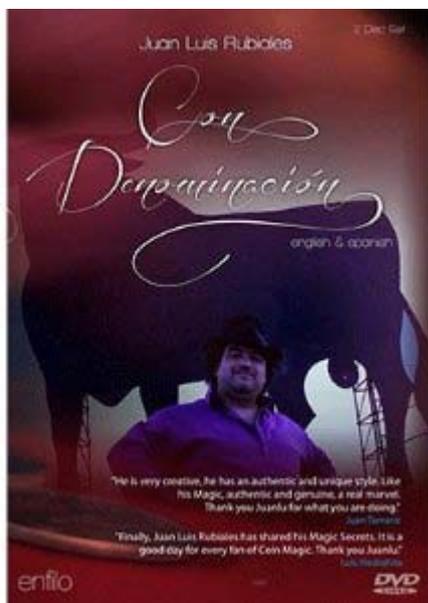
Un effet très bluffant et ô combien facile, il suffit juste de conditionner le spectateur un peu au départ.

Imaginary Ball de **Matt Mello**.

Pierre propose d'enchaîner sur un petit tour très rapide.

Allez vas-y **Pierre**, fais-nous rêver !

Pierre nous montre une petite bourse qui, dit-il, vient de *New York* d'où elle a été ramenée par son grand père. Cette bourse contient trois pièces d'un demi-dollar et une pièce chinoise.



On pose la pièce chinoise sur la table et on met dessus les 3 demi-dollars et instantanément la pièce chinoise remonte en 3^{ème} position.

On recommence et là, elle remonte en 2^{ème} position.

La suite, s'effectue dans la main de **Théo** où la pièce chinoise remonte tout aussi rapidement sur le dessus.

Une routine extraite du double DVD de Juan Luis Rubiales intitulé *Con Denominación*. Pour ceux qui aiment les routines de pièces.

C'est à présent **Elliot** qui se présente devant nous. Il est de fils de **Grégoire**.

Pour sa prestation, il sollicite l'assistance de 5 personnes.

Et c'est à nouveau **Clément** qui va être au centre de l'attention car **Elliot** vise à le faire s'élever... Pas « *se lever* », comme tout à l'heure après qu'il soit tombé par terre... Vous avez bien lu « *s'élever* »...

Avant de tenter l'expérience, **Elliot** demande à chaque participant de joindre les mains devant lui...

Tiens, ça me rappelle quelque chose... Encore une prière ?

Sauf que là, **Elliot** demande de laisser tendus uniquement l'index et le majeur de chaque main. Genre « *James Bond* » qui tient son gun...



En fait, cette position n'est pas anodine car elle va être destinée à soulever **Clément** de sa chaise.

Sur les instructions d'**Elliot**, chacun se positionne au niveau des dessous de bras et des jambes et au top départ, la force simultanée de nos quatre costauds permet à **Clément** de contempler la salle d'un peu plus haut.



Elliot, conscient de la difficulté de l'exercice, propose un « *brainstorming* »... qu'on peut traduire comme étant un « *remue-méninges* »... et c'est bien ce dont il s'agit...



Elliot invite les quatre supporteurs (pas de foot... de **Clément**) de mettre une main sur la tête de l'intéressé et d'appuyer tous ensemble comme s'ils cherchaient à pénétrer son crâne en vue de lui remuer les méninges... à moins que ce ne soit pour le remettre les idées en place après sa séance d'hypnose.

Une fois cet étrange cérémonial accompli (ô grand maître, quelle est cette secte étrange ?), **Elliot** demande à chacun de reprendre sa position – dessous de bras et sous les jambes de **Clément** - et de renouveler l'élévation.



Et croyez-le ou non nos quatre porteurs ont élevé **Clément** encore plus haut dans les airs et ont trouvé cela impressionnant de facilité.

Mais quel est donc cet étrange mystère ?

Serait-on entrée dans une dimension parallèle où les êtres n'ont pas la même masse ?

Si vous doutez, regardez cette [vidéo YouTube](#) et vous pouvez également lire cet [article sur le sujet](#) ou encore [cet autre article](#)...

Exit **Elliot** et place à **Alban**.

Alban nous propose une routine basée sur des retournements de cartes.

Alban précise « *une routine sans parole* »... Et effectivement, il n'en prononcera pas une seule durant toute sa présentation.

Il présente 4 As et ces As vont se retourner un à un.



Twisting The Aces ?

Non, car les 4 As se transforment ensuite en 4 Rois... Et en plus les dos changent de couleur pour avoir au final des dos de couleurs différentes.

Pour l'explication, **Alban** est heureusement un peu plus loquace afin de nous détailler les différentes phases de cette routine qui, dit-il, lui pose un petit problème à cause du comptage boucle.

Parfois, quand un tour est peu percutant, on parle d'un « *tour à deux balles* »... à moins que ce ne soit un tour avec des balles éponges auquel cas, le nom peut se justifier...

Aujourd'hui, **Éric** ne veut pas nous présenter un tour avec des balles éponges, ni un tour peu percutant... Ce n'est donc pas un tour à deux balles... Mais... un tour à 22 centimes...

Pour ce tour, **Éric** utilise une pièce de 20 centimes et une de deux centimes.

La pièce de 20 centimes est mise dans sa poche et il reste donc dans sa main... 22 centimes.



Bon on recommence en enlevant cette fois-ci la pièce de 2 centimes et il reste... 22 centimes.

Étonnant... moi je veux bien faire un tour comme ça mais avec des billets de 500 euros...

Éric propose de recommencer et, cette fois-ci, de mettre dans sa poche les 22 centimes.

Que reste-t-il dans sa main ?

Un petit pot de confiture. Une production très inattendue.

Fancy A Pot Of Jam de **James Brown**.



Plusieurs membres du club ont déjà quitté la salle et nous restons à quelques uns seulement pour discuter avec **Jacky** de cette séance d'hypnose qui, sans nul doute, restera dans les esprits... qu'on y croit... ou pas.

La prochaine réunion aura lieu le 25 octobre... le quatrième samedi du mois.

Désolé **Christophe** mais le 18 octobre (3^{ème} samedi du mois), si tout va bien, je serai quelque part du côté de *Canton* (Chine) en attente de prendre l'hydroglisseur pour *Hong Kong* et je n'avais pas envie de louper cette seconde réunion du **MCR**.

Que ceux qui n'étaient pas là à notre réunion de rentrée et prévoient de venir à la prochaine réunion, pensent à se munir de 13 euros (6 euros pour les moins de 18 ans...).

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

