

RÉUNION DU 11 MARS 2017



En regardant l'image qui se trouve à gauche, vous pourriez imaginer que nous allons ouvrir un débat sur le devenir de *La Poste* suite à un volume de courrier en baisse.

Il est certainement vrai que le volume de courrier « *papier* » a nettement baissé depuis que le *courriel* (le « *mail* » pour parler anglo-saxon) a pris son envol.

Mais, pourquoi irions-nous donc parler du devenir dans *La Poste* dans une réunion de magiciens ?

Non, la raison de cette image est plus... subtile (vous devriez me connaître depuis le temps. Non ?). Ce n'est pas le « *courrier postal* » qui nous intéresse, pas le « *contenu* »... Mais le « *contenant* ».

Mais non ! On ne va pas parler « *boîte aux lettres* ».

On va parler « *enveloppe* » car les magiciens continuent à utiliser des enveloppes, même si ce n'est pas pour envoyer du courrier.

Et aujourd'hui, le thème de l'atelier magique du **Magicos Circus Rouennais** porte sur l'utilisation des enveloppes en Magie.



Un thème proposé par **Théo** pour – a-t-il expliqué – s'excuser de ne pas être plus présent aux réunions du club. **Théo** a précisé que le but n'est pas de faire un véritable atelier mais plutôt de montrer quelques tours reposant sur l'utilisation d'enveloppes et ainsi susciter de nouvelles idées.

Les membres réguliers du club (et les lecteurs du compte-rendu) savent que **Théo** a des routines très originales dans ce domaine. Nous en avons été les témoins ébahis à plusieurs reprises notamment lors des journées magiques qui se sont déroulées chez lui.

Chacun s'installe et le traditionnel cliché est pris : Clic Clac Canon !



Sont présents :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Mankaï |
| 3 : Victor | 4 : Pierre |
| 5 : Jean-Luc | 6 : Tomarel |
| 7 : Stéphane | 8 : Christophe |
| 9 : Éric | 10 : Vincent |
| 11 : Spontus | 12 : Théo |
| 13 : Manu | 14 : Paillette |

Et **Eva** (sans accent sur le « E » - ☺) qui nous rejoint quelques minutes après la photo.

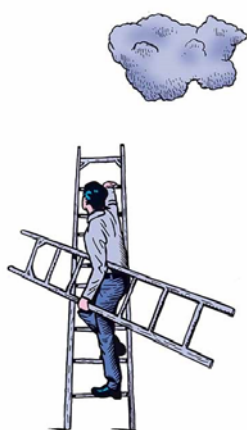
Toute réunion du **Magicos Circus Rouennais** comporte une partie « infos » et celle-ci ne fera pas exception.

Un rappel concernant le *Festival International des Magiciens* dont la 30^{ème} édition se déroulera à Saint Etienne du Rouvray et non plus à Forges les Eaux les 31 mars, 1^{er} et 2 avril.

Autre nouveauté, il semble que **Hugues Protat** et **François Normag** ne sont plus désormais les organisateurs en titre...

Une formule également différente puisqu'il n'y aura pas de close-up mais uniquement un spectacle sur scène.

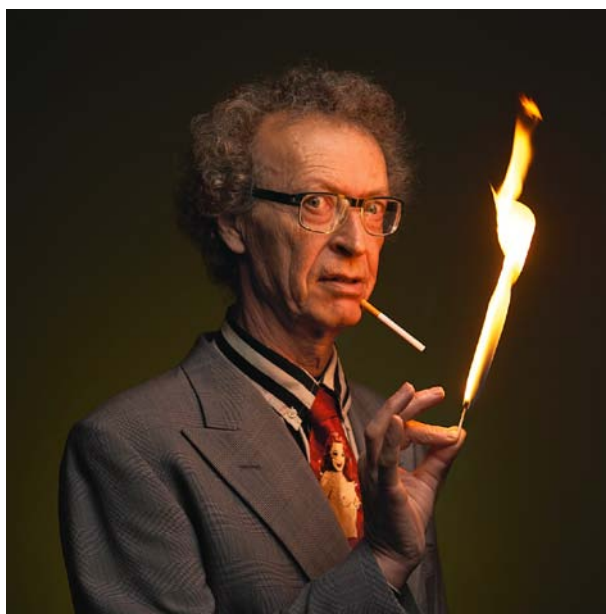
Une page semble tournée.



Une info concernant la venue d'**Éric Antoine** et de **Yann Frisch** à La Traverse à Cléon (76) le 29 mars dans le cadre du Festival des Nouvelles Formes de Cirque en Normandie, pour leur spectacle [Nous, Rêveurs définitifs](#).

La troisième info concerne une proposition de conférence faite par **Paillette**. Cela concerne la venue d'**Alain de Moyencourt**, un artiste aux multiples facettes décrit par les magiciens comme « fou et déjanté » - mais il faut voir cela comme un compliment.

Je n'ai pas trouvé de compte-rendu détaillé du contenu de cette conférence mais **Gaétan Bloom**, **Yann Frisch** et **Henry Mayol** en disent le plus grand bien.



Il sera parmi nous le samedi 8 avril 2017.

Comme on a un peu – discuté, dirons-nous – l'heure a tourné et il est temps à présent de laisser la place à **Théo**.

Comme ce compte-rendu n'est pas fait pour expliquer les effets présentés, je vais donc essayer de faire – court...

Oui, je sais, je dis tout le temps ça et je ne tiens pas mes promesses. Patience, les choses pourraient changer...

Théo s'installe et nous explique que proposer une mini conférence sur les enveloppes, c'était peut-être un peu farfelu car l'enveloppe n'est pas un accessoire de Magie en tant que tel, mais elle permet toutefois au magicien de se simplifier la vie pour certains effets en dissimulant – au même titre qu'un foulard par exemple – ce qui se passe devant les spectateurs.



Théo indique qu'il utilise souvent les enveloppes en Magie et que tous les tours qu'il va nous présenter cet après-midi, c'est lui qui les a inventés pour les besoins de cet atelier, tout en précisant qu'il est très difficile aujourd'hui de dire qu'on est inventeur de tel ou tel effet et que ceux qui s'intéressent à la littérature sur la Magie pourront compléter ses propos car il ne connaît rien sur la littérature, ni sur les auteurs, ni sur les enveloppes qu'il se contente simplement d'utiliser.

Théo propose de montrer un tour avec un ou deux effets qui vont ensemble et d'en discuter ensuite avant de passer au tour suivant, tout en précisant qu'il présentera trois tours.

Cette démarche est approuvée car elle évitera que l'on oublie les effets si nous devons suivre un enchaînement de tours.

Théo prend un tas d'enveloppes et déclare « *J'ai des enveloppes... ça commence bien... Oui, ça tombe bien... C'est un hasard...* » et ça le fait marrer.



Théo précise que dans chaque enveloppe il y a un petit papier sur lequel il n'y a rien d'écrit mais on peut si on refait ce tour, y inscrire ce que l'on veut (« *perdu* », par exemple). Ce papier simule ici un billet de banque et dans la foulée, **Théo** demande si quelqu'un peut lui prêter un billet de banque, de 20 euros par exemple.

Un de nous propose 5 euros. Moi, j'indique qu'**Eva** a des faux billets de 100 euros... (cf. [réunion du 11 février 2017](#)) et c'est finalement **Tomarel** qui se dévoue à fournir un billet de 20 euros. **Théo** lui demande de choisir librement une enveloppe et d'y mettre le billet après avoir au préalable retiré le petit papier qui s'y trouve.



Théo nous recommande d'être un peu plus prévoyant que lui et d'utiliser des enveloppes autocollantes car sur scène, on ne peut pas se permettre de lécher le rabat des enveloppes. Et pour palier à ce problème, il utilise donc une éponge humide pour refermer toutes les enveloppes en laissant le soin à **Tomarel** de sceller la sienne lui-même... en la léchant.

Le tas d'enveloppes est ensuite mélangé et **Théo** nous résume ce qui s'est passé jusqu'à maintenant en ajoutant qu'à présent, il va faire choisir à des membres du club une enveloppe... en tentant d'influencer le choix de sorte que la dernière enveloppe – qui sera pour lui – sera celle contenant le billet.

Théo compte les enveloppes – il y en a six – il en fait choisir cinq à cinq spectateurs. Chaque choix est assorti d'une remarque humoristique de **Théo** et après chaque choix, les enveloppes sont à nouveau mélangées.



Ainsi, lorsque **Vincent** est invité à faire son choix, **Théo** lui dit « *Vincent... Ah Vincent, c'est vers la fin de l'alphabet...* ».

Cela va-t-il vraiment influencer le choix de l'enveloppe par **Vincent** ?

Le choix suivant – l'avant dernière enveloppe - est effectué par **Eva** et fort logiquement **Théo** fait remarquer que c'est le début de l'alphabet.

Théo tient en main la dernière enveloppe et pour ôter toute suspicion d'éventuelle manipulation, il la fixe sur sa veste – bien en évidence – à l'aide d'une pince de bureau.

Comme si nous étions du genre à penser qu'un magicien est un manipulateur...



Les cinq membres du club ayant choisi une enveloppe sont à présent invités à ouvrir celle-ci pour savoir si elle contient – ou pas – le billet de 20 euros de **Tomarel**.

Vincent montre un billet... **Théo** se serait-il planté ? Il a pourtant l'air sur de lui.

Devant la mine rieuse de **Vincent** et la mine sereine de **Théo**, tout le monde se rend compte que **Vincent** montre certainement un autre billet que celui de **Tomarel** et son éclat de rire vient confirmer nos soupçons.

Tricheur !

Mais, c'est une situation à prendre en compte, car on n'est pas à l'abri d'un spectateur chiant...

Théo libère son enveloppe de la pince – l'ouvre et en sort un billet de 20 euros, qu'il restitue à **Tomarel**.

Applaudissements.

Tout à coup, **Théo** regarde **Tomarel** et lui dit « *Ah, mais oui, ton billet, c'est un vrai... Il y a donc un numéro dessus...* », puis **Théo** demande à **Tomarel** de regarder ce numéro et de dire s'il comporte un « 0 ».

Tomarel confirme la présence d'un zéro.

Théo indique qu'il essayer de dire où se trouve ce zéro et fronce les sourcils puis il indique que c'est confus avant de s'écrier « *Ah, mais en fait il y a deux « 0 »* ». Ce que confirme **Tomarel**.

Théo demande à **Tomarel** de mémoriser les quatre derniers chiffres du billet et se saisit d'une enveloppe neuve.

Ayant demandé à **Tomarel** de replier son billet comme il l'était, **Théo** introduit distinctement le billet dans cette enveloppe, avant de la sceller et de la plier en deux.



Théo cherche à présent son briquet, jette un œil au-dessus de sa tête.

Tout le monde a compris qu'il regarde s'il y a un détecteur de fumée et qu'il va mettre le feu à l'enveloppe.

Bingo ! Nous sommes tous des mentalismes éprouvés (surtout éprouvés par la future perte du billet...)

Théo, le flambeur... C'est marrant, je ne le voyais pas comme ça... mais on peut se tromper sur les gens.

Tout à coup, une sonnerie retentit...

Fort heureusement, c'est la sonnerie du téléphone d'un des membres du club et pas l'alarme incendie... Ouf !

Théo attire à présent l'attention sur un verre posé sur la table, et qui contient des... noix. Ce verre est là depuis le début de la présentation.



Finalement, une des noix est sélectionnée – cassée et devinez ce qu'elle contient ?

Un billet de banque plié.

Mais pas n'importe quel billet de banque. Un billet de 20 euros.

Et pas n'importe quel billet de 20 euros. Le billet de 20 euros de **Tomarel**.

Comment en être sûr me direz-vous ?

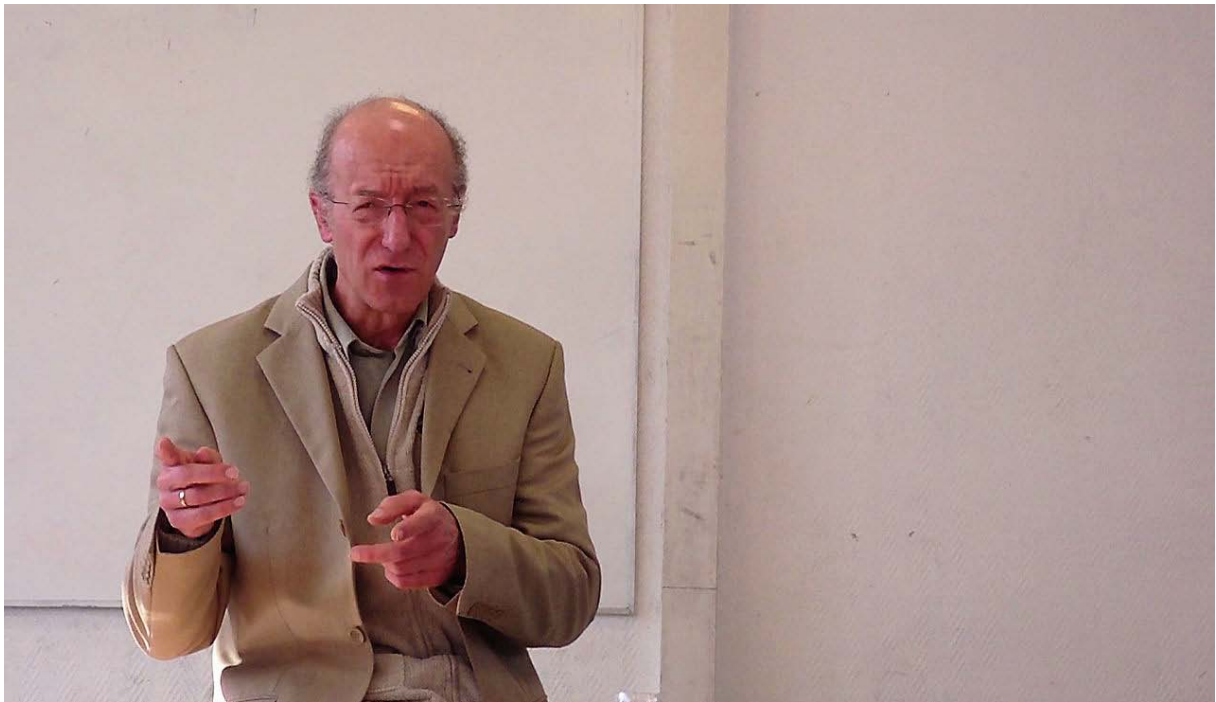
Tout simplement parce que les quatre derniers chiffres sont ceux mémorisés par **Tomarel**.

Une routine sans réelle difficulté, mais qui ne manquera pas de surprendre vos spectateurs. Cette routine est pleine de subtilités et la présentation de **Théo**, son style désinvolte, la rendent encore plus agréable à regarder.

Théo dans le cadre des explications de ce tour, nous indique que sa marotte, c'est que chaque fois qu'il invente un scénario, il ne pense pas à l'effet du présent, mais toujours au souvenir que les gens vont en garder.

Dans le cadre de cet effet précis, au bout de quelques minutes seulement, les spectateurs vont commencer à tout mélanger dans leur tête en ce qui concerne la chronologie des faits et cela va encore s'accroître avec le temps.

En fait, les spectateurs retiendront surtout que le magicien a pris un billet, l'a fait brûler et que ce billet a été retrouvé intact dans une noix.



(**Théo** imitant le spectateur qui essaie de se rappeler la chronologie)

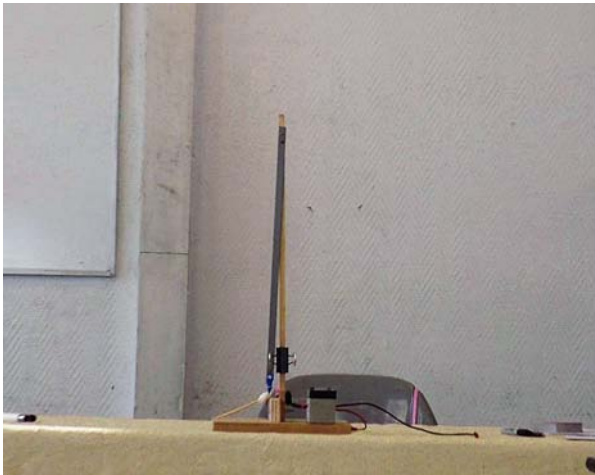
Spontus s'interroge sur la nécessité d'utiliser trois noix, indiquant que selon lui, une seule suffit.

Jean-Luc suggère de créer un lien entre le briquet, la fumée et la noix.

Mankaï dit qu'il aurait préféré que le numéro du billet soit relevé dès le départ et propose une alternative.

Théo conclut en disant que toutes ces propositions sont à essayer et que c'est à chacun de trouver sa combine.

Pour le second effet, **Théo** a mis en place un matériel très... intrigant.



On pourrait aisément le proposer pour l'émission *Le Schmilblick*, si cette émission existait toujours...

Ô Grand Maître, quel artéfact magique vénère donc cette secte étrange ?

Mais, **Théo** ne semble pas disposé à nous en parler maintenant et il débute donc son propos en se tournant vers **Victor** et en lui disant qu'il va lui servir de cobaye, s'il le veut bien.

Théo étale un jeu de cartes face en l'air devant **Victor** et il lui demande de choisir une carte et de signer sa face (la face de la carte, bien sur !).



Victor choisit le Valet de Carreau.

Théo choisit également une carte – au hasard. C'est la Dame de Cœur et il signe également la face de cette carte.

Théo nous désigne à présent cet objet bizarre posé sur la table en nous déclarant qu'il s'agit d'une machine qu'il a inventée la semaine dernière : un *transmutateur alternatif d'ondes quantiques* (ce qui n'a strictement rien à voir avec les chants religieux... Les cantiques ...).



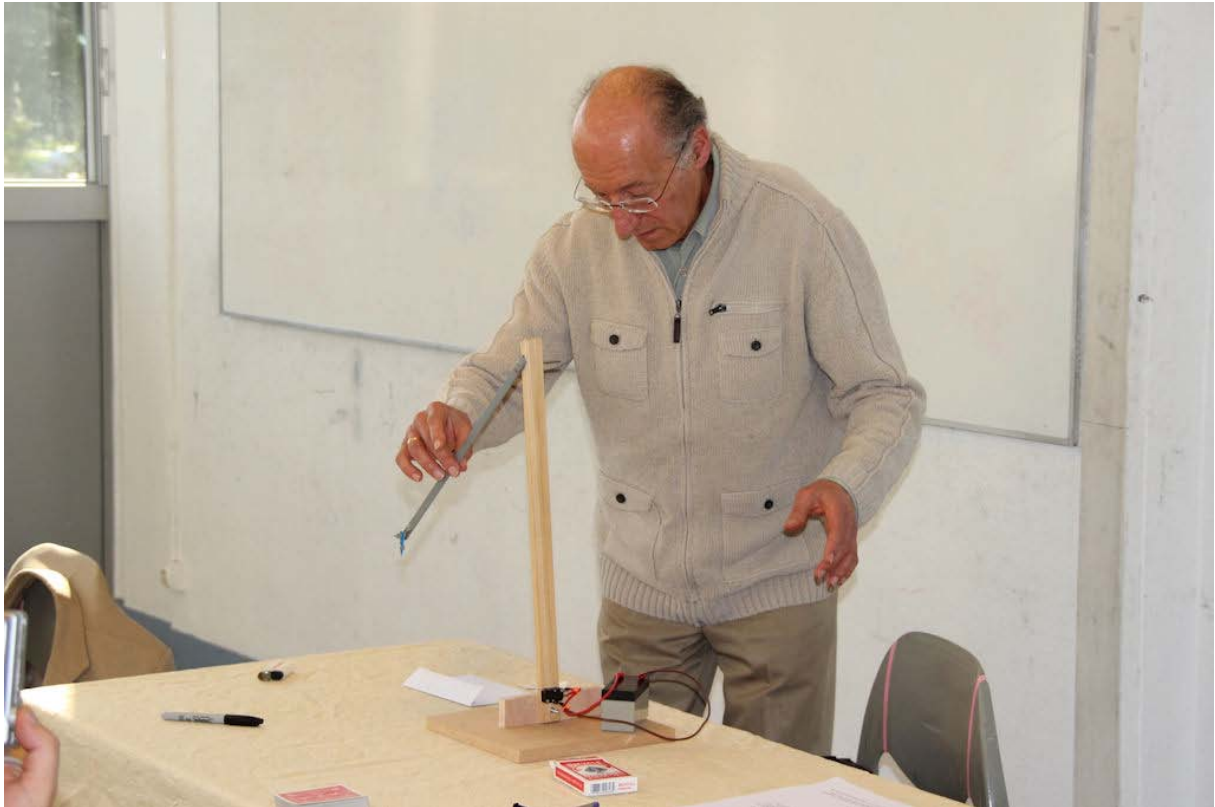
La carte de **Victor** est placée dans une enveloppe posée à droite de « *l'oscillateur quantique* » (autre nom du *transmutateur alternatif*...) et la carte de **Théo** est mise dans l'étui du jeu, car il n'y a plus d'enveloppe, et cet étui est posé à gauche de « *l'oscillateur quantique* ».

Théo nous rappelle qu'on connaît tous la fonction d'un oscillateur quantique, qui est de faire passer les molécules d'un objet vers un autre... et vice et versa. C'est pour cela qu'on dit que cet oscillateur est alternatif car il y a des oscillateurs qui ne fonctionnent que dans un sens, mais pas celui-ci.

Le fil rouge sur la borne rouge, puis le fil noir sur la borne noire (ça rappelle quelque chose non ? – [Le fil vert sur le bouton vert et le fil rouge sur le bouton rouge](#) – phrase désormais culte du film « *On a retrouvé la 7^{ème} Cie* ».).

Théo raccorde ainsi la machine à une batterie 12 volts, mais son but n'est pas de faire sauter un pont (cf. le film cité plus haut...)

Théo lance à présent le balancier de l'oscillateur quantique...



Et tandis que le balancier effectue son mouvement de va-et-vient de la gauche vers la droite et vice et versa (c'est le principe d'un balancier...), **Théo** nous explique que les molécules sont en train de passer de l'enveloppe vers l'étui et de l'étui vers l'enveloppe (rappelez-vous... Alternatif qu'il est l'oscillateur...).

Mais bien sur...

Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...

Encore une phrase culte issue de la [pub Milka](#).

Sacré **Théo**, on pourrait presque le croire...



Le balancier ralentit peu à peu et **Théo** nous dit qu'il espère que cela ne va pas encore flamber comme ça arrive parfois...

Et alors que le balancier s'immobilise, une flamme jaillit... confirmant apparemment les craintes de **Théo**. Évidemment, tout le monde se marre.



Bon, je vous rassure tout de suite, il s'agit d'un gag dont **Théo** a le secret. Mais où va-t-il chercher tout ça ?...

Théo prend l'enveloppe, l'ouvre et en sort la Dame de Cœur... La carte de **Théo**, avec sa signature.



Théo se précipite sur l'étui du jeu de cartes, l'ouvre et en sort une carte : la carte signée par **Victor**.



Applaudissements du public.

Et **Théo** conclut en disant « *Bon voilà, il n'y a pas besoin d'être magicien, il suffit d'avoir l'appareil...* »

Mankaï demande : « *Et la flamme c'est quand ça chauffe ?* »

Théo répond tout à fait sérieux, « *Non, c'est les dernières molécules quantiques qui passent...* »

Une autre question ?

Finalement, **Théo** nous explique que sa machine est en fait la maquette d'un temporisateur d'escalier comme on en faisait dans le temps, il y a cinquante ans, et il s'est dit que c'était trop marrant et qu'il fallait en faire un tour de magie.

Théo nous explique en détail le déroulement du « *miracle* » accompli et là encore, le principe est assez simple mais hyper efficace.

Théo propose de passer au tour suivant en nous prévenant qu'il est un peu plus compliqué.

Pour ce tour, **Théo** a besoin de son ordinateur portable et de... son antenne cosmique.

De mieux en mieux... Serait-ce un truc pour amplifier le signal TV ?



Théo précise qu'on le sait peut-être, mais le problème avec les antennes cosmiques est qu'on ne peut pas les brancher en USB et qu'il aurait donc du bidouiller la prise.

Bon... Pour les nostalgiques de la marmotte, remontez de quelques pages dans ce compte-rendu...

Théo se dirige vers son ordinateur et se contente de coincer le fil de son « *antenne cosmique* » sous l'ordinateur, expliquant qu'il n'a pas eu le temps de modifier la prise...

Mine de rien, j'adore cet humour décalé, les choses étant énoncées apparemment très sérieusement, avec toutefois un sourire final pour ponctuer son propos...

La salle se marre ce qui me fait me rappeler cet [article sur le site du MCR](#), évoquant une réflexion de **Don Allan** selon laquelle dans un tour, le ratio rire/étonnement doit être de 6 pour 1. **Théo** a très bien compris que pour intéresser ses spectateurs, il faut savoir les faire rire avant de les étonner. Et c'est fait avec naturel, saupoudré juste comme il faut, sans ostentation.

Théo a également besoin de son petit calepin qu'on connaît déjà et qui est une merveille d'ingéniosité... **Théo** précise que l'on a également besoin d'une enveloppe.

Vous avez peut-être remarqué que je dis beaucoup de bien de **Théo**... Croyez-moi, c'est sincère et ce d'autant plus qu'il a évoqué de nous accueillir à nouveau chez lui pour la célébration du 15^{ème} anniversaire du **MCR**. Je ne vais quand même pas dire du mal de lui, non ?

Théo se dirige vers **Eva** et lui tend son calepin en lui demandant d'inscrire sur un feuillet un nombre de quatre chiffres.



Eva est à présent invitée à glisser son feuillet avec son nombre dans l'enveloppe sans que personne puisse voir ce qu'il y a écrit dessus.

Eva doit maintenant désigner le « *médium* » auquel elle va transmettre d'une façon un peu particulière les quatre chiffres et c'est **Victor** le gagnant.

Victor vient s'asseoir face à nous et **Théo** équipe **Victor** avec l'antenne cosmique en la mettant autour de son cou, le récepteur dirigé vers le lobe de l'oreille, comme il se doit.



Théo explique que l'antenne cosmique est capable de transmettre des informations uniquement lorsqu'on est en train d'essayer de mémoriser quelque chose, lorsqu'il y a une activité intense dans le cerveau.

Théo a récupéré l'enveloppe auprès d'**Eva** et il la remet à **Victor** qui va devoir l'ouvrir et en l'espace de quelques secondes, il doit tenter de mémoriser le nombre.

Le programme associé à l'antenne cosmique va essayer de capter ce qui se passe dans la tête de **Victor** – s'il s'y passe quelque chose, précise **Théo**.

Avant que l'expérience ne commence, **Théo** ouvre le capot de son ordinateur (non, il n'est pas en panne, c'est juste que c'est un ordinateur portable et il faut donc lever la partie supérieure – qu'on appelle « le capot », comme pour une voiture... quand elle est en panne...).

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Théo** soulève le capot de son ordinateur. Il allume l'ordinateur et tape le code d'accès au programme de l'antenne cosmique en nous précisant que c'est « *THEO* ».

Théo demande alors à **Victor** quel canal il utilise quand il fait de la transmission cosmique et **Victor** est bien en peine de réponse à cette question.

Ne vous marrez pas. Vous savez, vous, quel canal vous utilisez ?



Victor est invité à ouvrir l'enveloppe et à mémoriser le nombre lu.

Des chiffres se mettent alors à défiler sur l'écran de l'ordinateur pour au final afficher « 3972 ». Le nombre inscrit par **Eva** sur le feuillet.



Applaudissements pour cette routine qui nécessite quelques connaissances en programmation (ou tout simplement le programme de **Théo**...).

Pour le principe, là aussi : simplicité.

Mais une facilité accrue grâce au *calepin à divination* de **Théo**.

Théo propose un dernier « *petit truc* » avant de laisser la place à ceux qui ont préparé des routines.

Théo explique qu'on va rentrer dans un domaine particulier – celui des prédictions – et là, cela le touche particulièrement car il fait partie de nos futures prédictions.

Oh là, tu peux nous redire ça en parlant plus lentement pour que l'on comprenne bien de quoi il s'agit ?

Théo précise qu'on va faire une curieuse prédiction parce que, dit-il en désignant une vieille sacoche en cuir posée sur une chaise, il a trouvé ce sac en cuir dans le grenier de son château et donc, cela le concerne directement.

Théo s'adresse à **Mankaï** en lui disant qu'il ne savait pas – jusqu'à maintenant – qu'ils avaient autant d'attaches communes.



Théo demande s'il ne serait pas allé en vacances dans un pays où il y a du soleil. Bien évidemment, **Mankaï** répond « *Hammamet* », la ville d'où il est originaire en Tunisie.

Pour se rappeler les réponses, **Théo** prend des notes sur un grand cahier.

Théo demande ensuite comment les intimes appellent **Mankaï** et il répond qu'on l'appelle *Hallous*.

Perfide, je demande si ce ne serait pas plutôt « *la lose* » (prononcez « *louse* », une expression provenant de l'anglais « *to lose* » qui signifie « *perdre* » - [aucun rapport avec « loose » comme l'écrivent certains](#).).

C'est vrai que je suis parfois (souvent ?) méchant même si je ne pense pas souvent (parfois ?) ce que je dis.

La conservation se poursuit ainsi entre **Théo** et **Mankaï** sur un évènement qui se serait passé lors de ces vacances et on apprend ainsi qu'en novembre 2016, lors d'une soirée, **Mankaï** a rencontré **Yasmine** et qu'ils ont mangé ensemble.

Théo est surpris par la date récente de cet évènement car cela fait très longtemps que cette sacoche –qu'il nous désigne à nouveau - est chez lui.

Théo referme son cahier et nous parle à présent de cette fameuse pochette en cuir qu'il a trouvée dans un endroit où il ne va pratiquement jamais.

Théo se lève et se saisit de la pochette et nous montre ce qu'il a découvert dans le rabat (ne pas confondre *rabat*, partie d'un objet faite pour se rabattre, avec *Rabat*, ville qui se trouve au Maroc et qui n'a donc rien à voir avec notre histoire qui se déroule en Tunisie) : un billet de banque français et un billet de banque arabe.



Il y a également un feuillet chiffonné sur lequel – d'après **Théo** – est racontée cette fameuse soirée. Mais **Théo** précise que ce n'est pas ce qui l'a le plus intéressé. Il sort alors de la seconde pochette de la serviette en cuir, une carte postale.



Et cette carte postale comporte la photo de la maison de **Théo**, c'est ce qui est étrange et il se propose de nous lire le texte qui est accompagné d'une clé fixée avec du ruban adhésif.

« Cher Hallous. J'espère que tu te souviens de nos vacances en novembre 2016 à Hammamet. De mon côté, je garde un inoubliable souvenir, surtout de la bonne table. Je regrette de ne pas avoir osé te rejoindre ce soir là. Voici donc la clé que tu m'avais confiée. Ne m'en veux pas. Amical souvenir de Yasmine ». Il y a un petit ajout au texte *« Désolée pour le manque de discrétion, je n'ai plus d'enveloppe »*

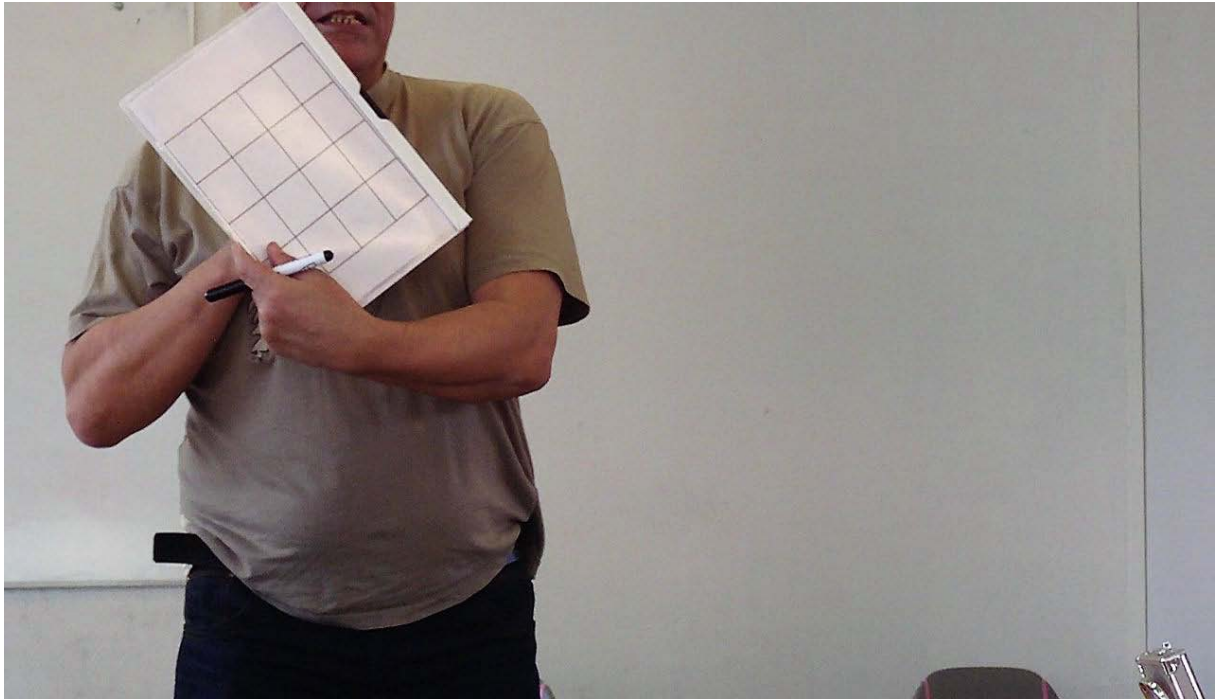
Ah génial, l'art de retomber sur ses pattes, car effectivement, ce tour n'utilise pas d'enveloppe – quoi qu'on pourrait certainement imaginer de retrouver la carte postale dans une enveloppe fermée dans la sacoche...

Et ceci termine cette mini conférence de **Théo** sur l'utilisation des enveloppes en Magie.

Encore *« bravo ! »* à **Théo** pour son inventivité et la démonstration que des principes simples peuvent conduire à de superbes effets magiques.

C'est **Mankaï** qui prend la suite de **Théo**. Il précise qu'il n'a jamais présenté ce tour et qu'il en a seulement adressé un exemplaire à **Éric** pour avoir son avis et qu'au vu du thème d'aujourd'hui, il a rajouté une partie « *enveloppe* ».

Mankaï indique qu'il a plusieurs tableaux de seize cases et il en remet un à **Stéphane**.



Puis, **Mankaï** indique remplir un des tableaux, mais sans nous montrer son contenu en détail.

Il nous montre juste très rapidement que les cases sont remplies de chiffres et de nombres, avant de nous désigner un support posé derrière lui sur la table supportant une enveloppe sur laquelle est inscrit le mot « *Prédiction* ».

Mankaï précise « *J'ai une prédiction, vraiment à l'avance... et donc, tout se qu'on va faire est postérieur.* »



C'est un peu le principe des prédictions d'être faite à l'avance mais bon...
Aïe ! Non, pas sur la tête ! Je promets *d'essayer* de ne plus me moquer.
Si ! C'est vrai ! Croix de bois, croix de fer si je mens, je...
Euh, non... J'veux pas aller en enfer...

Mankaï demande maintenant à **Stéphane** de choisir un nombre entre 1 et 20 et **Stéphane** choisit « 8 ».

Mankaï demande à **Stéphane** de remplir les cases de son tableau en démarrant à « 8 » ce que l'intéresse fait brillamment et en silence car **Stéphane** sait faire les choses brillamment mais pas bruyamment.

Pendant ce temps là, **Mankaï** est allé s'asseoir et il soulève l'enveloppe marquée « *Prédiction* » pour montrer que derrière, se trouve un papier supportant un point d'interrogation.

Mankaï retourne le papier et déclare que **Stéphane** a choisi « 8 » et que c'est le chiffre « *huit* » qui est inscrit en mandarin sur ce papier.



Comme personne dans la salle ne sait lire le mandarin, ça va être un peu compliqué de savoir si **Mankaï** dit vrai ou s'il se moque de nous.

Sauf, qu'il ouvre à présent l'enveloppe marquée « *Prédiction* » et en sort un papier sur lequel est inscrit « *Le nombre choisi est le 8* ».

C'est fou ! (et c'est flou – là, je parle de la photo...)



Mankaï demande maintenant à **Stéphane** de choisir une case sur son tableau - de l'entourer et il doit effacer les autres chiffres ou nombres de la colonne et de la ligne où se trouve la case choisie.

Cela étant fait, **Stéphane** doit à présent choisir une autre case et effacer comme précédemment les autres cases de la colonne et de la ligne.



Une troisième et une quatrième case sont ainsi choisies et **Stéphane** doit faire la somme des quatre nombres choisis : 62.

Mankaï montre maintenant le tableau qu'il a rempli devant nous.



Le total de la première ligne fait 62. Et le total de chaque ligne, de chaque colonne fait 62. Idem pour les diagonales. Et si on divise le grand carré en quatre carrés plus petits, la somme des cases de chacun des carrés fait 62 et si on dessine un carré au centre du grand carré, on obtient également 62.

Et 62, c'est ?

Allons... 62... C'est...

Ben le numéro du département du Pas de Calais...

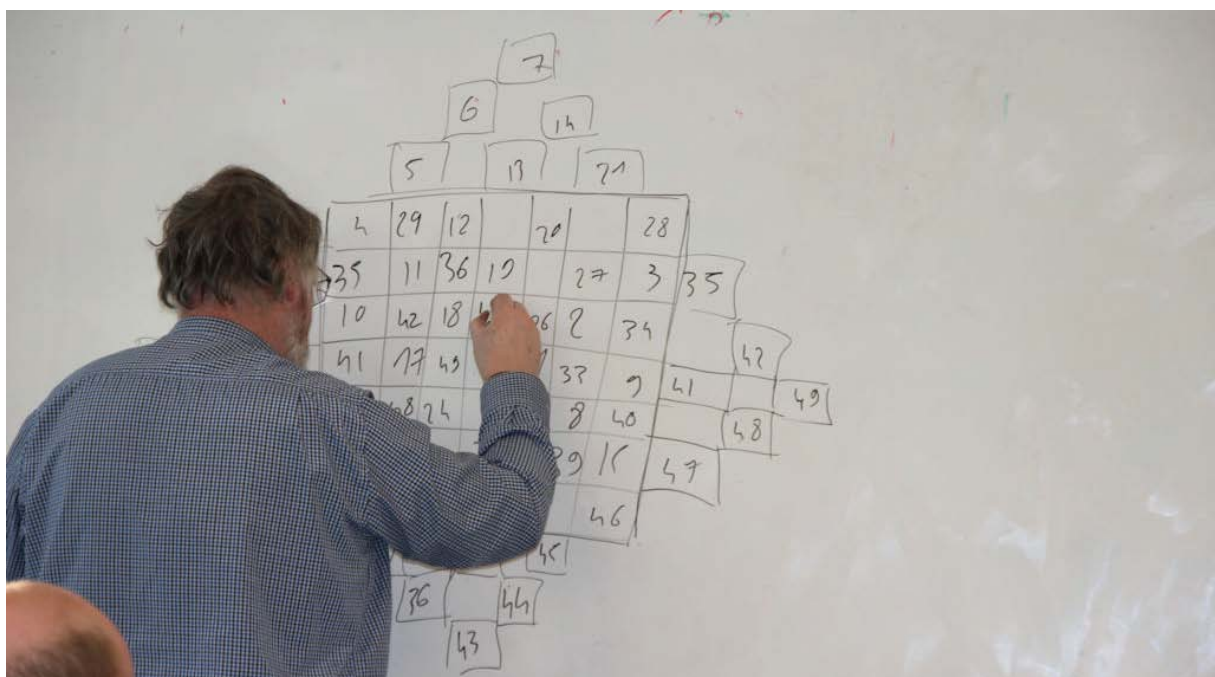
Et s'il n'y a pas de Calais, ben on fait demi-tour.

Non, je plaisante... On peut rester dans le Pas de Calais car il y a plein de belles choses à y visiter... Enfin j'crois.

Mankaï explique avoir jumelé deux effets et nous explique les méthodes employées.

Effectivement, le coup du carré magique est vicieux et cela nous fait tous rire de tant d'ingéniosité.

Spontus, très matheux et très versé dans les carrés magiques, dit qu'en fait, le calcul est très simple. Et il nous en fait la démonstration au tableau.



Je vous laisse juge de la simplicité de la chose... ☺

Bon, je vous rassure tout de suite, la méthode utilisée par **Mankaï** est beaucoup, beaucoup plus simple... Fort heureusement.

Pour la prédiction du nombre choisi par le spectateur, là encore il fallait y penser.

Applaudissements.

Alors que la discussion s'engage sur les carrés magiques et notamment une prestation récente de **Luc Langevin** diffusée à la télévision, **Manu** commence à installer son matériel puis il attend sagement.

Laissant la discussion se poursuivre, il regarde pensivement le matériel qu'il a installé.



Puis, voyant que cela s'éternise un peu, **Manu** s'assoit et commence une page de mots fléchés...

Non, je déconne, c'était des mots croisés.

Non, je déconne, mais il s'est vraiment assis pour attendre que **Spontus** ait fini son tableau et ses explications.

Je propose d'abattre **Spontus** mais personne n'acquiesce.

Deux heures après, **Manu** peut – enfin – commencer.



Manu explique qu'il y a trois lots à gagner et qu'il lui faut deux participants car le dernier lot sera pour lui.

Manu a trois enveloppes marquées respectivement BLEU – VERT et ROUGE et il demande à **Pierre** la couleur qu'il veut choisir. : « *Rouge* ».

Cette enveloppe contient un feuillet marqué « *LOT N°1* ».

Il reste donc deux enveloppes.



Avant de poursuivre, **Pierre** se voit remettre son lot, qui se trouve dans un sac numéroté « *1* ». Il s'agit d'une cannette de soda.

Spontus est invité à choisir et il sélectionne l'enveloppe bleue, dans laquelle se trouve un feuillet marqué « *LOT N°3* ». Lot correspondant à... une cannette de soda.

À chaque fois, **Manu** a montré l'intérieur de l'enveloppe, surement pour nous faire constater qu'elle était bien vide après retrait du feuillet désignant le lot.

Il reste à présent une enveloppe : la verte et elle est donc pour **Manu**.

Suspense...

Cher lecteur, tourne la page si tu veux connaître la fin de cette routine...

Manu demande si ça vaut le coup d'ouvrir la dernière enveloppe et tout le monde répond « *Si, si...* » (ce qui n'a rien à voir avec l'Impératrice du même nom).

L'enveloppe est ouverte et elle contient un feuillet sur lequel est inscrit « *LOT N°2* ».

Et dans le sac numéroté 2, il y a... un pot transparent rempli de billets de banque.



Un principe ingénieux avec ces enveloppes qui permettent de faire choisir librement les spectateurs tout en étant certain de gagner à tous les coups. Une [idée de Scott Creasey](#).

Manu montre ensuite une alternative « *close-up* » pour cette routine, permettant ainsi d'éviter d'avoir à se balader avec les sacs, les cannettes et le pot de billets de banque.

Une suggestion est faite par **Spontus** concernant la taille des feuillets qui pourrait être avantageusement réduite.



Manu montre également une enveloppe très très ingénieuse de taille plus réduite permettant d'utiliser des pièces de monnaie sur une idée originale de **Jims Pely**.

Applaudissements pour **Manu** et sa prestation.

Jean-Luc propose de montrer très rapidement un tour qu'il présente en spectacle sur le thème « *Les Petits Papiers* ».



Jean-Luc explique que pour ce tour, il utilise plusieurs enveloppes, qu'il fait mélanger par un spectateur avant qu'elles ne soient déposées au hasard sur la table.

Jean-Luc fait ensuite choisir les enveloppes qui sont distribuées au fur et à mesure de la sélection effectuée, aux spectateurs présents ; à l'exception d'une seule enveloppe – la dernière – qui lui revient.

Les enveloppes sont ensuite ouvertes. Elles contiennent toutes quelque chose en rapport avec la chanson de **Régine** « *Les Petits Papiers* », et **Jean-Luc** a une blague pour chaque contenu.

L'enveloppe de **Jean-Luc** contient des billets de banque...

Une méthode astucieuse pour s'octroyer la bonne enveloppe avec une subtilité pour détourner les éventuels soupçons d'un choix forcé.

Spontus propose de rendre le tour plus visuel en passant dans un plan vertical et en suspendant pour cela les enveloppes sur un fil tendu.

Applaudissements pour **Jean-Luc**.

Éric prend la suite et fait de la place en poussant la table.

Il propose de jouer à *Pierre – Feuille – Ciseau* et c'est **Victor** qui s'approche pour jouer avec lui.

Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de mains... mais pas de vilains - et dans ce jeu, la feuille entoure la pierre, le ciseau coupe la feuille, et la pierre casse le ciseau. On a tous – normalement – joué à ce jeu. Il y a même une variante avec le puits et la pierre qui tombe dans le puits.



Éric demande à **Victor** de tendre ses deux mains en adoptant pour chacune une position du jeu. **Victor** choisit la feuille pour sa main gauche et la pierre pour sa main droite. Donc la main gauche gagne car la feuille entoure la pierre.

Éric souhaite écrire cela et cherche un support.
Quelqu'un lui demande : « *une enveloppe ?* ».

Éric propose de continuer et demande à **Victor** de changer la position d'une de ses mains – n'importe laquelle. **Victor** adopte le ciseau avec sa main droite. Donc la main droite gagne car le ciseau coupe la feuille.

Éric demande à nouveau à **Victor** de changer de main (n'y voyez aucune connotation sexuelle...) et **Victor** met sa main gauche en forme de poing. Donc, la main gauche gagne car la pierre casse le ciseau.

Éric a inscrit tout cela sur une petite enveloppe qu'il avait en fait avec lui et il en sort un papier sur lequel est inscrit : « *main gauche gagne – main droite gagne – main gauche gagne* ».



C'est un sans faute.

Et pour montrer qu'il était vraiment sûr de lui, **Éric** montre que dans son stylo, il avait une « carotte » sur laquelle est inscrite la même chose.

La plupart des tours s'arrêterait là, mais celui-ci va encore plus loin (les amateurs d'**Aldo Colombini** auront compris de quoi je parle. Quant aux autres... Ben tant pis pour eux).

Alors que **Victor** se dirige vers son siège, **Éric** le rappelle afin qu'il reste là.

En fait, jusqu'à maintenant, **Victor** a joué tout seul et là, **Éric** veut participer.

Nous assistons alors au duel. Les coups de ciseaux font gicler le sang, concurrencés par les pierres qui volent à travers la salle, tandis que les combattants écrivent leurs dernières volontés sur les feuilles qui traînent ici et là.

C'est **Éric** qui sort vainqueur de ce pugilat sa feuille ayant enveloppé la pierre de **Victor**. Il sort à présent d'une autre enveloppe, une prédiction sur laquelle est inscrit : « *feuille gagne pierre – magicien gagne* ».



Éric remercie **Victor** qui, cette fois-ci, est autorisé à regagner sa place.

La première partie du tour provient du DVD Automata 3 de **Gary Jones** et **David Forrest** avec un choix réduit de possibilités au final, contrairement à ce qu'on pourrait penser.

La seconde partie est tout à fait dans le thème de l'utilisation des enveloppes en Magie. Je n'en dis pas plus.

Applaudissements pour **Éric**.

Oui, je sais, nous avons applaudit pour toutes les prestations.

Et alors ? Ça prouve qu'elles étaient de qualité sinon on aurait jeté des pierres... et des ciseaux... et des feuilles...

C'est **Vincent** qui prend la suite et la première des choses qu'il fait est de... remettre la table à sa place.

Ben alors **Éric** ? Tu penses à quoi ?

Vincent tient une enveloppe...

Enfin si on peut appeler ça comme ça... Parce que, là, ça interpelle. L'enveloppe – ou supposée telle – est blanche et il y a dessus, ici et là, des morceaux de rubans adhésifs noirs.



Vincent nous montre que... l'enveloppe (appelons ça comme ça...) est vide et il la dépose sur la table.

Puis, **Vincent** fait choisir une carte à **Mankaï**. (DP)



La carte est perdue dans le jeu et **Vincent** retourne la carte du dessus du jeu pour montrer un Trois de Carreau (3K) qui – dit-il – va servir de carte de référence et qu'il place dans l'enveloppe – laquelle est pourvue, nous le découvrons, d'une fenêtre également entourée de ruban adhésif noir...



La carte – 3K – est visible au travers de cette fenêtre.

Vincent met la main dans l'enveloppe... et nous fait constater au travers de la fenêtre que le 3K a été remplacé par la DP.

Vincent fait ensuite constater à **Mankaï** qu'il n'y a bien qu'une seule carte dans l'enveloppe. Ce que l'intéressé confirme d'un « *Ouais* » dubitatif...

Un « *bricolage* » astucieux pour cette enveloppe faite « *maison* ».

Christophe demande : « *T'as pas de scotch chez toi ?* »

Je sursaute car **Vincent** est mineur et **Christophe** lui demande s'il a du whisky chez lui. On hallucine !

Ah... On me dit dans mon oreillette quantique que **Christophe** veut parler de ruban adhésif transparent...

Et **Vincent** répond : « *Si...* », la suite de la réponse se perdant dans le brouhaha de la salle.

Applaudissements.

Manu revient devant nous pour nous montrer un truc qui lui est revenu suite à la réflexion de **Théo** sur le fait qu'il trouve peu ragoutant de lécher les enveloppes pour les coller.

L'astuce était utilisée – dit-il – par **Yves Doumergue** dans une de ses conférences où il présentait un tour avec un choix de plusieurs enveloppes dont l'une contenait un billet emprunté.

Les enveloppes utilisées avaient un rabat en triangle... ce qui avait son importance pour la réalisation de ce tour... et elles étaient léchées pour être refermées.

Voilà, voilà...



Mankaï demande si quelqu'un veut prendre la suite et comme personne ne se propose, il se lève et indique qu'il va nous présenter un classique, avec des cartes géantes : il s'agit d'un voyage de cartes et la version qu'il va nous montrer est – pour reprendre ses propres termes – « *vieille comme Érode* ».

Mankaï désigne **Tomarel** et lui dit « *Eh toi qui dort là-bas, vient me rejoindre... »*

Il est vrai que **Tomarel** a une petite mine, mais cela ne nous... regarde pas. (encore une phrase culte...)

Mankaï lui remet un paquet de cartes jumbo face en bas et lui demande de lui distribuer dix cartes dans sa main.



Mankaï recompte les cartes une à une sur la table puis se saisit d'une enveloppe qu'il montre à **Tomarel** afin qu'il constate qu'elle est vide et ensuite qu'il y mette les dix cartes distribuées.

Mankaï dit ensuite à **Tomarel** de se mettre « *là-bas* » et de regarder.

Tomarel demande « *Regarder quoi ?* »

Et fort logiquement, **Mankaï** répond « *Ben, le spectacle...* ».

Moi, perfide une fois de plus, je conseille à **Tomarel** de se rendormir...

Ah la, la... Tant de perfidie...

Cela ne m'étonne plus vraiment que certains ne viennent plus aux réunions, à cause de moi paraît-il. (private joke. Enfin « *joke* », si on peut dire... Comprenne qui pourra, comment dirait **Maximus...**)

Mankaï invite à présent **Pierre** à le rejoindre et lui demande, pareillement, de distribuer dix cartes dans sa main.



Ceci ayant été fait, **Mankaï** donne les cartes à **Pierre** et lui demande de faire choisir une carte à trois personnes dans la salle, qui devront mémoriser ces cartes avant qu'elles soient remises dans le paquet.

Mankaï récupère le paquet de dix cartes et le met dans une enveloppe qu'il tend à **Pierre** pour qu'il la tienne.

Pierre et **Tomarel** se font face, chacun tenant une enveloppe de dix cartes.



Mankaï simule de prendre une carte, puis une deuxième et enfin une troisième dans l'enveloppe de **Pierre** pour les envoyer chacune à leur tour dans l'enveloppe de **Tomarel**



Pierre est maintenant invité à compter ses cartes : il en a sept.

Tomarel est invité à compter ses cartes : il en a treize.

Chaque spectateur ayant choisi une carte est invité à la nommer. Les trois cartes nommées ne se trouvent pas dans le paquet de **Pierre**. Elles se trouvent à présent parmi les cartes tenue par **Tomarel**.

Waouh ! Un effet incroyable, hyper bien pensé dans sa réalisation car beaucoup d'entre nous se sont demandés comment **Mankaï** avait fait.

C'est inspiré des *Merveilles de la Prestidigitation* de **George Kaplan**.

Spontus indique qu'il y a des routines similaires de voyage de cartes où on ne connaît même pas le nom des cartes et le fait de faire choisir trois cartes et de les nommer est vraiment excellent.

Applaudissements.

Mankaï poursuit sur sa lancée et demande à **Théo** de le rejoindre.

Mankaï tient toujours ses cartes jumbo en main et il les mélange.

Théo regarde les cartes et demande à **Mankaï** s'il va présenter le même tour.



Mankaï montre qu'il a préparé une enveloppe – vide. Il transperce devant nous cette enveloppe, y enfile un ruban qui la traverse de part en part puis il ferme l'enveloppe en la collant avant de la mettre à l'écart.

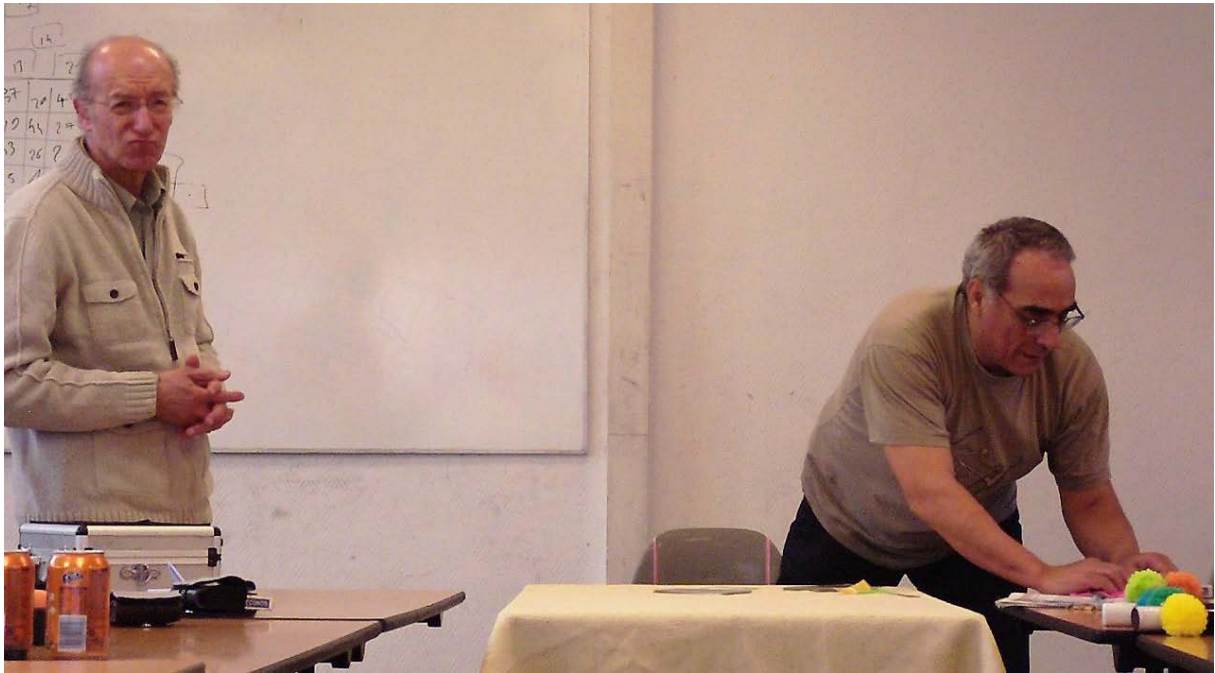
Mankaï demande à **Théo** de couper le jeu et il marque l'endroit de la coupe.

Mankaï montre à **Théo** la carte sur laquelle il a coupé, puis il marque un temps d'arrêt. Il pose la carte sur la table et revenant à son enveloppe, il dit « *Ah, j'ai oublié, il faut que je mette les bouts dedans...* »

Théo nous regarde avec une moue interrogatrice et dubitative...

Vous ne savez pas ce que c'est ?

Et bien, allez à la page suivante...



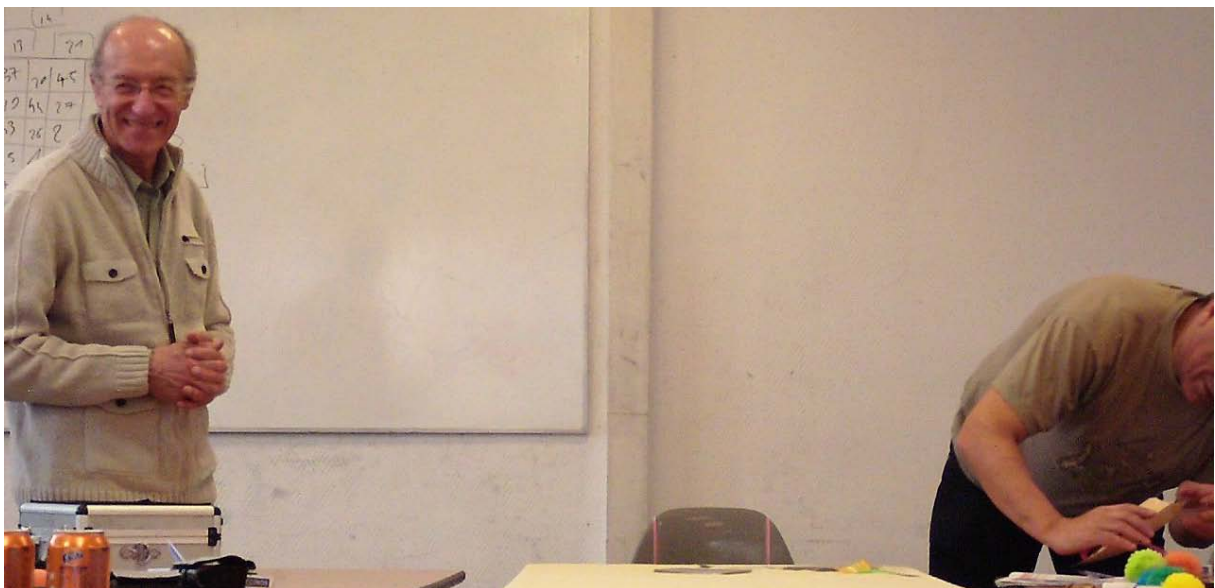
Théo regarde à nouveau **Mankaï** qui « *bricole* » son enveloppe et lui dit « *Ça sent le sapin...* »

Mankaï déclare « *Bon, c'est pas grave* » et revient enfin s'occuper de **Théo** et de sa carte... choisie.

Mankaï se saisit de la carte et en déchire un coin tandis que la salle s'écrie « *Oh non....* ».

Mankaï déclare en s'adressant à **Théo** « *Tu m'as dit de ne pas stresser et du coup, là, je stresse...* » et il retourne « *bricoler* » son enveloppe.

Théo se marre.



C'est vrai qu'on sent **Mankaï** un peu fébrile depuis le début de cette routine. Serait-il impressionné par **Théo**, alors même que c'est lui qui l'a choisi comme spectateur ?

Tout à coup, **Mankaï** reprend la carte de **Théo** et la déchire complètement en plusieurs morceaux puis il attrape son enveloppe – qui est désormais ouverte - tend un morceau de la carte à **Théo** et glisse les autres morceaux dans l'enveloppe, tout en disant « *ça fait des années que je ne l'ai pas fait celui-là...* ».

Moi, toujours aussi perfide, je dis « *Oui, ça se voit...* ».



Alors que l'enveloppe est apparemment ouverte, **Mankaï** prend un ciseau et en découpe le haut... et il en sort une carte reconstituée, à l'exception d'un coin en demandant à **Théo** de vérifier le morceau de carte qu'il tient.

Théo, très joueur, approche le morceau de carte côté dos, alors que la carte est face en l'air et dit que ça ne correspond pas, avant finalement de mettre le morceau de carte dans le bon sens.

Et ce morceau est bien celui qui complète la carte.

Allez, applaudissements quand même car l'idée est intéressante.

Mankaï reconnaît s'être un peu mélangé les pinceaux.

Les pinceaux ? Quels pinceaux ? Il n'y avait pas de pinceaux !

Spontus demande « *Et le coin ? Comment t'as fait ?* »

Mankaï répond en se marrant « *Le coin ? Ben t'as pas vu ? Je l'avais oublié dans l'enveloppe alors je l'ai ressorti pour le donner à Théo...* »



Comme quoi, la Magie, ça tient à peu de chose, et même un magicien averti peut se faire avoir.

Sauf **Théo**, qui avait vu le coin à l'intérieur de l'enveloppe et qui n'avait rien dit.

Et c'est sur cette routine que se termine la réunion.

Prochain rendez-vous le samedi 8 avril 2017 pour la conférence **d'Alain de Moyencourt**.

Je ne peux terminer ce compte-rendu sans avoir une pensée pour notre ami **Presti**, emporté brusquement par la maladie le jeudi 9 mars 2016 et je vous renvoie à l'article qui lui est consacré sur le site du **Magicos Circus Rouennais**. Salut à toi l'artiste, tu resteras dans nos pensées.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

