



COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2009 à juin 2010

RÉUNION DU SAMEDI 12 SEPTEMBRE 2009

La rentrée scolaire est souvent un évènement que beaucoup appréhendent. Les enfants, tout d'abord, mais également les parents. Et peut être aussi un peu les enseignants.

La rentrée du *Magicos Circus Rouennais*, a également été source d'appréhension. Enfin.. surtout pour moi.

Lorsque j'ai envoyé mon mail à tous les membres en annonçant une rentrée magique pour le samedi 12 septembre 2009 et que j'ai commencé à recevoir des réponses négatives, j'ai commencé à transpirer.

Allait-il falloir que je fasse cette rentrée tout seul ?
Et que je reprenne à mon compte la phrase désormais célèbre du dernier des Mohicans " *Et s'il n'en reste qu'un.. Je serai celui-là !*".

Est-ce que les destinataires de mon mail se sont tous donnés le mot et qu'ils me font tous la gueule et qu'ils ne sont plus mes copains ?
Mais qu'ai-je donc fait (ou pas fait... ou fait alors qu'on croît que j'ai pas fait... ou pas fait alors qu'on croit que j'ai fait..) pour que le sort s'acharne ainsi sur moi ?

Est-ce la fin du *Magicos Circus Rouennais*?
Alors même qu'il vient de fêter ses sept ans d'existence et qu'en principe le cap difficile est donc passé.

Et puis finalement j'ai eu une première réponse positive, de la part de **Magiconan**, qui étant enseignant sait combien une rentrée doit se faire dans de bonnes conditions et qui n'aura certainement pas voulu me laisser pleurer tout seul dans mon coin.

La seconde réponse positive m'a quelque peu surpris...
Non pas en raison de celui qui m'annonçait qu'il serait présent, car **Jean-Luc** fait désormais partie des fidèles et il parcourt beaucoup de kilomètres pour venir assister aux réunions du *MCR*.
Mais c'est plutôt le contenu de cette réponse qui m'a interpellé, car **Jean-Luc** y parlait de *Mickaël Jackson* en tant que magicien et proposait de passer un petit moment pour honorer sa mémoire en passant quelques vidéos.

Là j'ai sursauté sur mon fauteuil face à mon ordinateur. Je sais que **Jean-Luc** peut pratiquer une certaine forme d'humour à froid (comme l'est actuellement *Mickaël Jackson*), mais de là à dire que notre défunt Roi de la Pop était magicien, c'est peut être pousser le bouchon un peu loin non ?
Certes la rumeur avait, pendant un temps, affirmé que *Mickaël Jackson* se servait d'une baguette magique d'une couleur indéterminée pour attirer les petits enfants à lui. (chacun à sa méthode...mais chut !!) mais de là à le comparer à un véritable magicien...

Mais après tout, **Jean-Luc** me faisait peut être une blague.

Quoi qu'il en soit, j'allais être fixé le samedi 12 septembre...

Putain ! Une réunion à trois... Du jamais vu de mémoire de membre du *Magicos Circus Rouennais*.

D'un autre côté, ça vaut mieux que pas de réunion du tout.. et puis comme **Jean-Luc** propose de montrer du *Mickaël Jackson* et que j'aime bien ce que faisait cet artiste.. Ça fera toujours passer le temps.

C'est donc avec une certaine appréhension (voire même avec une appréhension certaine) qu'en ce samedi 12 septembre 2009 à 14h20, je me dirige d'un pas mal assuré vers la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen, place des Faïenciers (sur la rive gauche de la Seine, pour ceux qui envisageraient de venir nous rendre une petite visite amicale...)



Et, arrivant que ladite place, quelle n'est pas ma surprise de voir un petit groupe de personnes dans lequel j'identifie pêle-mêle **Draco, Vincent, Philippe, Clément**.... Tandis que d'autres têtes n'évoquent rien, mais alors absolument rien pour moi.

Ah mais oui : Bon sang mais c'est bien dur !

Euh non.. "*bon sang mais c'est bien sur !*" (comme disant le **commissaire Bourel** – j'ai pas écrit "bourré" dans "*les 5 dernières minutes*")

Les nouveaux... J'avais complètement oublié que j'avais reçu quelques mails de personnes souhaitant rejoindre notre club. Je remarque cinq nouvelles têtes ... oui oui.. Cinq !

Du jamais vu de mémoire de membre du *Magicos Circus Rouennais* (ah je l'ai déjà dit ?)

Le temps de se dire bonjour et de se raconter brièvement nos vacances, avec diaporamas photos à la clé, d'autres têtes connues font leur arrivée..

Et c'est ainsi qu'à 14h40, notre petit "*groupe de plus de trois*", se dirige vers la salle Copernic pour entamer cette huitième année d'existence du ***Magicos Circus Rouennais***.

Du coup, je suis transcendé... J'exulte ... Chouette, le ***MCR*** ne va pas mourir, bien au contraire.

Sont finalement présents :

Les "*anciens*" ...

- 1 – **Patrice** (le Gardien de la Clé de la MJC)
- 2 – **Draco**
- 3 – **Magiconan**
- 4 – **Florent "DraGo"**
- 5 – **Jean-Luc**
- 6 – **Vincent**
- 7 – **Philippe**
- 8 – **Christophe**
- 9 – **Clément**

et les nouveaux ...

10 – **Claire** (et oui une fille ! – Est-ce que quelqu'un a pensé à prendre une scie afin qu'on fasse la femme coupée en deux ? Quoique non ... Celle-là on va essayer de la garder un peu..)

- 11 – **Antoine**
- 12 – **Fabien** (encore un !)
- 13 – **Hugo**
- 14 – **Johan**





Comme il en est désormais l'habitude, la réunion commence par des informations d'ordre général...

Draco parle brièvement de son actualité, qu'on peut découvrir sur son site internet entièrement remanié (<http://www.dracolemagicien.com>) .

Et avec mon tact légendaire je lui dis que la vidéo montrant des extraits de son *One Man Show* est à chier car ça fait trop "fouillis"....

Et **Draco** m'indique gentiment que le site est encore en chantier et que cette vidéo est provisoire car il ne voulait pas mettre un panneau du genre "en chantier".

Mis à part ça, le site est superbe... et les photos de l'artiste sont très "classe".
N'hésitez pas à aller y faire une petite visite.

J'évoque également brièvement le *Festival des Jeux* organisé par la Ville de Rouen pour sa neuvième édition et pour lequel le **MCR** sera peut être à nouveau sollicité.

L'évènement devrait se dérouler en décembre prochain et notre prestation de décembre dernier avait été particulièrement appréciée.

Donc, prochainement, un sondage sur le site du **MCR** à l'attention des membres afin de dire OUI ou NON à une participation de notre club.

Le déroulement de nos futures réunions est à nouveau évoqué.

Nous avons déjà parlé de scinder les réunions en deux parties, l'une pouvant être dédiée à des ateliers destinés à nous enseigner les grands classiques de la Magie tels que les anneaux chinois, les Trois Cordes, les Balles en Mousse etc...

Reste désormais à concrétiser cette proposition et à trouver les "professeurs".

Comme nous avons cinq postulants à une carte de membre attiré du **MCR**, on décide d'organiser un petit tour de table afin que chacun – y compris les "déjà membres" – puisse se présenter.

Lorsque c'est au tour de **Claire** de se présenter, c'est son chaperon, en la personne de **Vincent**, qui nous explique comment il l'a rencontrée et qui nous apprend qu'elle maîtrise désormais parfaitement le *glissage* grâce à lui....

Oui mais encore... Qu'entends-tu par là **Vincent** ?
Enfin... J'me comprends !

*

*

*

*

La partie "*blabla*" étant terminée.
Place à la Magie !

Et c'est **Hugo** un des petits nouveaux (oh... ça rime..) qui propose de débiter la séance.
Pour ce faire, il sort un jeu de cartes à dos bleu et fait choisir une carte.
La carte choisie devient rouge...
Puis toutes les cartes deviennent rouges.
Et au final, la face de toutes les cartes devient blanche.
Un effet sympa avec un jeu à ne pas laisser entre toutes les mains.

Hugo, qui veut démontrer à tout prix qu'il est digne d'avoir sa carte de membre du **MCR**, enchaîne avec un nouveau tour.
Il sort un jeu de cartes (pas le même que pour le premier tour..) en disant "*un jeu de cartes normal*".
A moins qu'il n'ait dit "*un jeu de cartes normales*" car je n'ai pas bien entendu.

Ah ? Parce qu'il existe des jeux de cartes.. pas normaux... fait avec des cartes pas normales ?

Et la réponse est "*oui... ça existe !*"
Il suffit de regarder le jeu que tient **Hugo**... un jeu de marque *Grimaud*.
Et ça pour un magicien, ce n'est pas normal.

Bon, cela dit, ça ne devrait pas l'empêcher de nous faire rêver avec son tour de magie.

Hugo fait choisir une carte, qui est ensuite perdue dans le jeu...
Puis il choisit les quatre premières cartes du jeu et les fait défiler, la face tournée vers son "*spectateur*".
Miracle de la Magie, la carte choisie se trouve parmi les quatre cartes présentées.

Quoique, pas pour longtemps, parce qu'elle disparaît et est retrouvée face en l'air dans le milieu du jeu.

C'est tirée de la cassette devenue DVD, la "*Magie par les Cartes volume 1*" de **Bernard Bilis** et ça s'appelle "*Une Chance sur Cinq*" et c'est le mouvement inventé par **Elmer Biddle** qui permet cet effet.



Je suggère à **Hugo** d'éviter de prendre les quatre premières cartes du jeu et **Draco** intervient en nous parlant des conseils d'un certain **Bebel** concernant la présentation de ce tour et le fait qu'il faut que les gestes soient justifiés.

Que **Hugo** soit rassuré, il vient d'être reçu à son examen de passage.
La Bienvenue au club !

Jean-Luc, qui postule pour faire le cinquième dans les Jackson's Five, a amené son ordinateur portable et nous propose de nous parler de la magie dans les clips ou les concerts de **Mickaël Jackson**.

Ah ! Voyons voir ça... Info ou Intox ?

La première vidéo concerne un effet dans un clip (*Smooth Criminal*) dans lequel on voit **Mickaël Jackson** se pencher en avant à environ 45° alors que manifestement il est impossible pour tout être normalement constitué de faire cela sans tomber.

Jean-Luc qui est fan de **Mickaël** avait d'abord pensé à un trucage vidéo dans le clip. Mais ayant vu le même effet réalisé en concert par **Mickaël Jackson** et par ses danseurs, il est apparu que l'idée du trucage vidéo de tenait plus le pavé (contrairement à notre *Roi de la Pop* qui lui y adhérerait parfaitement...sur le pavé...).

Jean-Luc a donc mené l'enquête et a découvert que **Mickaël** avait déposé un brevet pour un système assez ingénieux permettant de réaliser ce prodige.

Et **Jean-Luc** de nous repasser la vidéo au ralenti pour montrer un léger problème rencontré par l'un des danseurs avec ce système lors d'un concert.

Et de nous disséquer le moment où s'effectue la mise en place des danseurs en nous disant qu'on est véritablement dans le domaine de la Magie avec *détournement d'attention* opéré par un des membres de la troupe et une extinction très courte de la lumière destinée à permettre aux danseurs et à **Mickaël Jackson** de se mettre en position.

La seconde vidéo concerne un concert à Bucarest dans lequel lors du final **Mickaël Jackson** s'envole dans la salle grâce à un *jet pack* du genre de celui utilisé par les astronautes de la Nasa pour leurs déplacements sur la Lune.

Alors que **Mickaël** survole la salle, la foule en délire jette des moules et des bigorneaux.

Jean-Luc s'est dit qu'il était impensable que les assurances aient accepté de prendre le moindre risque avec le chanteur en lui laissant piloter cet engin au-dessus de la foule.

Imaginez qu'une moule ou qu'un bigorneau ait atteint une des tuyères de l'engin, et c'était la gamelle assurée pour la pop star.

Jean-Luc en est donc venu à la conclusion que ce n'était pas **Mickaël Jackson** qui pilotait.

Encore fallait-il trouver le moment où le changement de pilote s'effectuait.

Et là encore, en visionnant la vidéo avec les explications de **Jean-Luc** tout devient limpide.

Encore une petite vidéo de ce concert datant de 1992, lors du morceau intitulé *Thriller*.

Là, on assiste à une utilisation de lumière noire permettant de voir danser des squelettes.

Puis, on voit **Mickaël Jackson** qui est enfermé dans un cercueil (comme quoi, déjà plus jeune il avait le goût du funèbre) lequel est recouvert d'un drap.

Le cercueil ainsi recouvert s'envole alors dans les airs.

Le drap est retiré... et tout le monde constate que le cercueil a disparu.

Un grand classique de la Magie façon "*Grande Illusion*".

Et là encore tout est très professionnel.

Jean-Luc termine son exposé en nous montrant le célèbre "*Moon Walk*" qu'il trouve véritablement magique car c'est l'expression même du point de vue visuel du mouvement impossible.

Clément signale pour mémoire que le *Moon Walk* n'a pas été inventé par **Mickaël Jackson**.

Ah très bien... Je le note.

Après que **Jean-Luc** ait rangé son matériel, c'est **Philippe** qui vient nous présenter un tour pour lequel il souhaite faire devant nous par moins de quatre prédictions qu'il note sur des morceaux de papiers qu'il remet à quatre personnes de l'assemblée.

Un jeu de cartes est coupé en deux paquets, qui sont ensuite, selon le gré du spectateur, mélangés l'un dans l'autre, faces en bas – faces en l'air, à plusieurs reprises.

En faisant un étalement, on constate au final qu'il y a des cartes faces en l'air et d'autres faces en bas et bien malin qui pourrait dire combien il y a de cartes faces en l'air et combien il y en a faces en bas...

Sauf que rappelez-vous... **Philippe** a fait des prédictions.



1^{ère} prédiction : il y aura 23 cartes faces en bas.

Les cartes qui sont la face en bas sont comptées et la prédiction s'avère juste.

2^{ème} prédiction : Parmi les cartes faces en bas, il y aura 15 cartes rouges.

A nouveau, les cartes sont comptées et à nouveau la prédiction s'avère juste.

3^{ème} prédiction : Les cartes noires sont des Trèfles.

Les cartes restantes du paquet de 23 sont comptées et là, il y a un petit problème car l'une des cartes est un Pique.

Alors Philippe... planté ?

Et **Philippe** de nous rappeler qu'il y a une quatrième prédiction sur laquelle on peut lire "*A l'exception du RP*".

Mission accomplie !

En français, ça s'appelle "*Serial Prediction*" (c'est très paradoxal d'ailleurs car c'est de l'anglais).

En anglais, ça s'appelle "*Preability Deck*" et c'est commercialisé par **Aldo Colombini**.

Un tour qui vaut son pesant d'or.

Exit **Philippe** et c'est **Vincent** qui accompagné de **Claire** vient nous conter l'histoire de *Lady Thompson*.

Est-il besoin de rappeler que **Vincent** est un magicien conteur qui sait nous faire rêver avec des effets magiques qu'il accompagne d'histoires de pirates, de mousquetaires ?

Là il nous parle de *Lady Thompson*, qui était la nourrice de la petite *Elisabeth*, la fille de *Lord Hopkins*. Une femme admirable, qui faisait un travail non moins admirable en s'occupant de la petite Elisabeth.

La petite Elisabeth, dont le père Lord Hopkins avait une passion pour le jeu... et plus particulièrement pour les jeux avec des cartes.

D'ailleurs, la rumeur disait qu'il avait un jeu de cartes envoûté ayant la particularité qu'il ne devait, au grand jamais, être touché par une femme.

C'est la raison pour laquelle ce jeu était précieusement conservé dans un meuble fermé à clé.

Hélas, un jour, ce meuble pour une raison inconnue ne fut pas fermé et Lady Thompson, curieuse, comme toutes les femmes le sont, (mais non je plaisante ...), et intriguée par la rumeur, voulu toucher ce jeu.

Lord Hopkins se rendit immédiatement compte que son jeu avait été touché et il convoqua Lady Thompson à laquelle il posa la question de confiance "*Avez-vous touché mon jeu ?*".



Et Lord Hopkins expliqua que si une femme touchait une carte du jeu, celle-ci était supposée changer de couleur de dos (la carte.. pas la femme).

Lord Hopkins fit défiler le jeu dont les cartes avaient un dos bleu.

Mais une carte au milieu du jeu avait un dos rouge.

Lady Thompson confondue, avouât en rougissant avoir touché cette carte et promis de ne plus jamais recommencer.

Lord Hopkins mis à l'écart cette carte à dos rouge.



Les années passèrent, la petite Elisabeth devint une belle jeune fille...

Lord Hopkins n'avait jamais oublié cet épisode de la carte qui avait changé de couleur.

Cela l'avait profondément troublé et il se demandait s'il serait possible que ce phénomène se reproduise.

Aussi, intentionnellement, laissa-t-il ouvert le meuble renfermant le jeu magique, espérant secrètement que sa fille Elisabeth voudrait – elle aussi – vérifier cette rumeur au sujet de ce jeu.

Et comme les femmes sont curieuses (oh râlez pas les filles ! Non mais ! Curieuses et en plus râleuses...), le secret espoir de Lord Hopkins se produisit. Elisabeth qui avait connaissance de l'existence de ce jeu mystérieux, constata que le meuble le renfermant n'était pas fermé à clé comme à son habitude et toucha le jeu de cartes.

Le lendemain, Lord Hopkins convoqua sa fille et lui demanda "*Ma chère Elisabeth.. Avez-vous touché ce jeu car voyez-vous.. si une femme touche une carte de ce jeu, son dos change de couleur...*" et tout en disant cela il faisait défiler les cartes et Elisabeth pu constater qu'aucune carte n'avait changé de couleur.

Alors, quelque peu rassurée (et très menteuse, comme toutes les femmes.. Aïe ! Non pas sur la tête...) elle répondit "*Non cher père, je n'ai pas touché ce jeu*".

Lord Hopkins était troublé... Au fond de lui-même il était persuadé que sa fille avait touché le jeu et pourtant, aucune autre carte n'avait changé de couleur. Pourquoi ?

C'est alors qu'il eut l'idée de retourner la carte à dos rouge qu'il avait mise de côté et qu'il constata que cette carte était désormais différente... le renforçant ainsi dans sa conviction que sa fille était une sacrée menteuse qu'il décida sur le champ de déshériter (là c'est moi qui modifie un peu l'histoire.. mais j'ai le droit... C'est mon compte rendu non ?).

Un tour classique, la "*Carte caméléon*", mais une belle idée de présentation.

Au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, **Vincent** fait choisir une première carte dans un jeu à dos bleu...

Cette carte est perdue dans le jeu.

Puis parcourant le jeu face en bas, il fait constater qu'un dos est désormais rouge.

On constate que c'est la carte choisie dont le dos a changé de couleur.

Cette carte est mise à l'écart et une seconde carte est choisie et remise dans le jeu qui est ensuite à nouveau parcouru.

On constate qu'aucun dos n'a changé de couleur.

En fait; c'est la carte qui se trouve sur la table qui a changé.

La première carte choisie s'est transformée en la seconde carte choisie.

Bravo **Vincent**, tu as gagné ta carte du club...

Hein ? Ah oui c'est vrai, suis-je bête (ce n'est pas une question) tu fais déjà partie du club.

Antoine, qui a pendant un temps fait de la Magie en compagnie de **Magiconan**, vient nous démontrer qu'il est loin d'être un débutant et que lui aussi mérite sa carte du club.

Un jeu, dans lequel les quatre Rois sont sélectionnés. Puis on assiste à un Twisting The *Kings*, c'est-à-dire que les Rois se retournent un à un avant de se transformer en As.

Un tour qu'**Antoine** nous dit être basé sur une idée *de Jay Sankey et Richard Sanders* et on le croit bien volontiers.



Et c'est maintenant **Clément** qui propose de nous montrer une routine intitulée *Gilligan's Prediction* qu'il a achetée auprès de **Vincent**.



Il pose devant lui un petit flacon dans lequel on aperçoit ce qui semble être un morceau de papier roulé sur lui-même.

Clément nous confirme d'ailleurs qu'il s'agit d'une prédiction, puis il invite **Philippe** à choisir "*pair ou impair*", puis une couleur "*noir ou rouge*", puis une famille de carte, puis une valeur de carte.

Le choix est totalement libre.

Une fois le choix finalisé, **Clément** ouvre le petit flacon et le renverse pour faire tomber le petit rouleau de papier.

Sur ce papier on peut lire la valeur de la carte choisie par **Philippe**.

Ah je comprends que **Vincent** ait revendu ce tour...

C'est quand même – et cela n'engage que moi – une sacrée usine à gaz.

Vincent suggère d'utiliser des prénoms masculins espagnols plutôt que des cartes et d'assortir la présentation d'une histoire d'une femme cherchant un mari...

Pourquoi espagnols et pourquoi pas plutôt (pas le chien) portugais ?

De point mon de vue – et cela n'engage que moi – les espagnols sont gnols alors qu'au contraire les portugais sont gais.

Johan propose de prendre la suite.

Je remarque tout de suite qu'il porte un *gimmick* pas très discret au niveau du poignet et de la main droite et cela me fait craindre le pire quant à sa prestation.

Ah ! On me signale que ce n'est pas un gimmick mais une attelle car **Johan** s'est récemment fait opérer. Très bien.. Je le note.

Johan prend un jeu de cartes qui est ensuite mélangé.

Puis il extrait deux cartes qu'il met à part face en bas sur la table sans nous les montrer.

Johan sollicite ensuite l'assistance de **Clément** auquel il demande de fait couper un jeu en deux tas.

Dix cartes sont distribuées à partir d'un des tas et remises à **Clément** qui doit – tandis que **Johan** a le dos tourné – conserver quelques cartes et remettre les autres sur le jeu.

Johan explique qu'il ne sait pas combien **Clément** a conservé de cartes... et il distribue à nouveau dix cartes.. le nombre maximal de cartes que **Clément** aurait pu conserver.

Puis il fait défiler ces cartes une à une face tournée vers **Clément** qui doit mémoriser la valeur de la carte qui se trouve à la position correspondant au nombre de cartes qu'il a conservé.

Ainsi, si **Clément** a conservé sept cartes, il doit mémoriser la septième cartes qui défilera devant ses yeux.

Les dix cartes sont ensuite remises à **Clément** qui doit les mélanger avec les cartes qu'il a conservées.

Puis ce paquet est mélangé avec le reste du jeu.

Apparemment c'est le hasard qui a sélectionné une carte, connue seulement de **Clément** et qui – désormais – se trouve quelque part dans le jeu.



Johan propose de retrouver la carte...

C'est marrant mais les magiciens proposent toujours de retrouver les cartes qu'ils viennent de faire choisir à un spectateur.

Il se saisit du jeu et fait défiler les cartes faces vers lui.

Puis il renonce expliquant qu'il n'arrive pas à retrouver la carte.

Il attire ensuite notre attention sur les deux cartes à l'écart sur la table, expliquant qu'il s'agit d'une prédiction : une carte représente la valeur de la carte et l'autre, sa famille. Il nomme effectivement la carte choisie.

Johan stoppe ici cette routine, expliquant que normalement on doit ensuite additionner la valeur des deux cartes de prédiction pour retrouver l'emplacement de la carte choisie mais qu'il n'avait pas réussi – réellement – à retrouver la carte choisie dans le jeu.

Ce tour est un grand classique inventé par *Dai Vernon* et *Bruce Cervon* intitulé *Vietnam ...* il marche tout seul... à condition de réussir à repérer dans le jeu la carte "*choisie*" par le destin.

"*Ah Destiné, Destiné, pourquoi m'as-tu choisi ?*" (*Frankenstein Junior*)

Allez, c'est à mon tour de me lancer pour cette rentrée.

Et je propose à **Claire** de m'assister en lui demandant si elle croit aux coïncidences...

"*Dis papa ! C'est quoi une coïncidence ?*"

"*Ben tu vois mon fils... Ta maman et moi, on s'est rencontrés le même jour. Ça c'est une coïncidence.*"

Je sors un jeu de carte qui est mélangé faces en l'air et une nouvelle fois faces en bas.

Puis j'invite **Claire** à effectuer une ou plusieurs coupes complètes, avant d'expliquer que je vais maintenant constituer deux paquets de 26 cartes chacune.

26 cartes sont alors distribuées, une à une pour former un tas et les cartes restantes sont posées à côté pour former un second tas.

Claire coupe l'un des paquets – celui de son choix – retourne face en l'air la carte se trouvant sur la portion inférieure, met cette carte sur le dessus de la portion supérieure et complète la coupe. Il y a donc un tas de 26 cartes avec une carte choisie au hasard qui se trouve face en l'air dans ce paquet.

La première phase consiste à retourner simultanément une à une les cartes de chaque paquet, jusqu'à ce qu'apparaisse la carte face en l'air.

J'attire l'attention sur cette carte et j'indique que ce serait une coïncidence que la carte se trouvant encore face en bas sur le second paquet soit sa carte jumelle, c'est-à-dire une carte de la même valeur et de la même couleur.

Claire retourne cette carte et c'est effectivement la carte jumelle de la carte face en l'air.

Ces deux cartes sont mises de part et d'autres des deux tas qui sont alors rassemblés.

Pour *la deuxième phase*, je choisis un des tas et le parcourant faces vers moi, je sélectionne une carte que je pose face en bas sur le tas à l'aplomb de mon tas.

Puis j'invite **Claire** à couper le second paquet, à compléter la coupe et à retourner face en l'air la première carte de ce paquet et à la poser près de ma carte.

Ceci étant fait, je recommence à retourner une à une et simultanément les cartes de chacun des paquets, expliquant que je vais m'arrêter quand je verrai la carte jumelle de celle qui est face en l'air.

Une fois cette carte trouvée, il y a donc une carte face en l'air sur chacun des tas et l'une d'elle est la carte jumelle de la carte sur laquelle **Claire** a coupé.

J'indique que ce serait une sacré coïncidence que ma carte qui se trouve encore face en bas, soit la carte jumelle de la carte qui se trouve face en l'air sur le second paquet.

Claire retourne cette carte, et là encore on se retrouve en présence de cartes jumelles.

Les deux paires de cartes sont mises de part et d'autres des deux tas qui sont alors rassemblés;

Pour *la phase trois*, afin de lever toute suspicion concernant une éventuelle manipulation de ma part, je demande à **Claire** de choisir un paquet et j'étale les cartes faces en bas et lui demande d'en toucher une.

Cette carte est mise face en bas sur la table en avant du tas choisi par **Claire**.

Puis j'invite **Magiconan** à sélectionner également une carte dans le second paquet et cette carte est déposée face en l'air sur la table en avant du second paquet.

Je n'ai donc eu aucune intervention sur le choix des cartes.

L'opération de retournement des cartes de chacun des paquets est renouvelée et stoppée dès qu'apparaît la carte jumelle de celle choisie par **Magiconan**.

La carte de **Claire** est ensuite retournée, c'est la jumelle de la carte se trouvant face en l'air sur le second paquet.

Cette série de coïncidence commence à en déconcerter plus d'un.

Pour *la quatrième phase*, je propose à **Claire** de couper successivement les deux paquets et de prendre la carte du dessus de chacun des paquets et de laisser ces deux cartes face en bas sans les regarder.

Puis le retournement des cartes est recommencé... sauf que là comme aucune carte n'est face en l'air, j'explique que je vais me concentrer sur les cartes et que je stopperai lorsque je ressentirai un signe de la part de ces cartes.

Lorsque je m'arrête, deux cartes sont face en l'air.

Les deux cartes qui sont face en bas à l'avant des paquets sont retournées.

Elles ne sont pas jumelles avec les deux autres cartes.

J'attire l'attention sur le fait qu'il reste des cartes à retourner sur chacun des paquets et demande à **Claire** de retourner la première carte des deux paquets.

Tout le monde constate que ces deux cartes sont les jumelles des cartes sur lesquelles **Claire** avait coupé.

Les deux paires de cartes jumelles sont mises à l'écart avec les précédentes et les deux paquets sont reconstitués.

J'explique que pour *la cinquième phase* de cette routine, afin de lever encore plus tout doute sur d'éventuelles manipulations, les deux paquets vont être mélangés par **Claire**.

A l'aide d'un des paquets, je lui montre ce que j'attends d'elle.

C'est-à-dire qu'elle devra – selon son choix – déposer une à une les cartes sur la table ou les transférer d'une main à l'autre avant de les déposer sur la table, tout ceci afin de mélanger les cartes et de rendre impossible de savoir dans quel ordre elles sont.

Claire procède ensuite à cette "*distribution – mélange*" avec chacun des deux paquets.

J'explique que ce serait maintenant une coïncidence extraordinaire si les cartes se trouvant au-dessus de chaque paquet étaient jumelles.

Claire retourne les deux cartes – Elles sont jumelles.

Je poursuis en disant que ça friserait l'impossible si les cartes suivantes étaient également jumelles.

Les cartes sont retournées, elles sont jumelles.

En fait, si on retourne simultanément une à une les cartes des deux paquets on constate qu'elles sont toutes jumelles deux à deux.

Plus qu'une coïncidence... Un miracle intitulé *Twists Of Faite* commercialisé par **Aldo Colombini** et pourtant si facile à réaliser...

Bon... certes, on peut trouver cette routine un peu "*répétitive*" dans son déroulement, mais la succession de coïncidences fait oublier tout cela. La "*phase cinq*" est diabolique car elle repose sur une énorme escroquerie... mais qu'importe car c'est le résultat qui compte.

C'est désormais à **Magiconan** de prendre la relève.

Et pour ce faire, il sort un sort de cartes, mais des cartes d'un genre particulier puisqu'il s'agit de cartes ESP.

Ces cartes autrement appelées "*cartes Zenner*" ont notamment été utilisées par un certain **Docteur Rhine** dans des expériences de perception extrasensorielles et comme "*rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme*", des magiciens s'en servent désormais dans le domaine du Mentalisme.

Rappelons que ces cartes représentent cinq symboles différents : un cercle, une croix, trois lignes ondulées, un carré et une étoile.



David Magiconan commence à distribuer les cartes une à une et demande qu'on lui dise "*stop*".

Au "*Stop*", **Magiconan** sort une carte de sa poche et nous la montre en disant qu'il s'agit de sa prédiction.

La carte sur laquelle **David** a été arrêté est retournée, elle porte le même symbole que la carte de prédiction.

Magiconan nous explique qu'il s'agit d'une version simplifiée d'un tour de **Max Maven**.

Histoire de briller un peu, je donne quelques précisions sur les cartes ESP...

Celles-là même que j'ai écrites voici quelques instants dans ce compte rendu, et je ne vais donc pas vous faire l'affront de les réécrire. Ça serait du remplissage et ce n'est pas mon genre car j'aime que mes comptes rendus soient concis et sans fioritures ou développements inutiles (comme vous l'aviez certainement remarqué...)

Magiconan poursuit avec l'aide de **Clément**.

Un jeu, les cartes distribuées une à une et au "*stop*" 5 cartes sont alors alignées sur la table (vous voyez ... Concis !)

Puis, tandis que **Magiconan** a le dos tourné, **Clément** choisit une carte, la regarde et en mémorise la valeur mais également le rang (de 1 à 5) et la laisse à sa place.

David Magiconan ramasse alors les 5 cartes et les range dans sa poche de veste et demande ensuite à **Clément** quel était le rang de sa carte.

Clément ayant répondu à la question, et c'est tant mieux car sinon on était franchement dans le caca pour la suite de la routine, **David** ressort son petit paquet de cartes de sa poche et l'étale sur la table.

Tout le monde constate qu'il n'y a plus que quatre cartes et qu'au rang cité par **Clément** se trouve un espace vide.

Et **David Magiconan** d'affirmer "*J'avais prévu que tu choisirais la carte à cet emplacement et je l'ai fait disparaître*".

Précisant qu'il s'agit d'un gag (ah bon ?) **David** ressort une cinquième carte de sa poche et demande à **Clément** quelle était la valeur de la carte choisie.

Puis il retourne cette carte pour montrer qu'il s'agit bien de la carte choisie...

Moui... Et alors ?



David Magiconan précise alors qu'il savait que cette carte serait choisie car les quatre autres sont blanches..

Effectivement, on retourne les quatre autres cartes et elles sont toutes blanches.

Et **David** précise que le plus dingue c'est que la carte choisie est la seule imprimée du jeu car toutes les cartes du jeu sont blanches.

Et il le montre en étalant le jeu sur la table.

Puis pour bien enfoncer le clou, **David** indique qu'il avait prévu le choix de cette carte et il sort de sa poche poitrine une prédiction... un papier sur lequel est inscrit le nom de la carte choisie par **Clément**.

Une routine subtile, riche en rebondissements.

Candidat suivant ! Ah c'est encore **Magiconan**, qui décidément a passé ses vacances à apprendre des nouveaux tours.

Cette fois-ci, ce tour fait appel à des cartes et une carte au Stop.
Étonnant non ?

C'est **Claire** qui sert de spectatrice et je pense que si elle revient à nos réunions – ce que nous souhaitons tous – elle sera très souvent sollicitée pour servir de spectatrice.
C'est d'ailleurs très logique, puisqu'elle est la seule femme du club et qu'on voit mal demander à un homme de servir de spectatrice.

Bon, revenons à notre routine.... **Magiconan** effeuille le jeu et **Claire** dit "Stop".

David sort du jeu la carte sélectionnée et commence à en déchirer un coin, qu'il enveloppe dans un petit bout de papier.

La carte déchirée est alors remise à **Claire** qui doit la tenir cachée entre ses deux mains.

Puis, **David Magiconan** enflamme le bout de papier contenant le coin de carte.

Le papier ainsi enflammé disparaît dans un éclair de lumière.

Mais il n'y a pas que le papier qui disparaît, puisque le coin de la carte disparaît également.

David explique que grâce à la Magie, le coin va rejoindre l'autre morceau de la carte afin qu'elle soit reconstituée.

Claire ouvre ses mains et tout le monde constate que le coin est toujours manquant.

Magiconan, loin de se démonter, explique que parfois la reconstitution se passe mal et désigne une petite boursouflure sur le dos de la carte et demande à **Claire** de séparer les couches de la carte à cet endroit.

Un coin de carte est ainsi retrouvé prisonnier à l'intérieur de la carte.

Après vérification, ce coin correspond parfaitement à celui manquant.

Magique !



Ce tour pourrait être réalisé grâce à *l'Intercessor* de **Gaétan Bloom**...

Mais non, c'est plus vicieux que cela. C'est une adaptation de *Pièce de Résistance*, tiré du DVD *Kaleidoscope* de **Jay Sankey**.

Content de lui, et le sentiment du devoir accompli, **Magiconan** laisse la place à **Florent Drago** qui propose de réaliser une estimation.

L'estimation, pour ceux qui l'ignorent, consiste à un couper ou prélever un certain nombre de cartes dont on pense connaître le nombre.

Je vous renvoie sur *Le Cours de Cartomagie Moderne* de **Roberto Giobbi** (*Card College*) qui y consacre un chapitre.

Dans le cas présent, **Florent** propose à quatre personnes de l'Honorable Assemblée d'essayer de couper le jeu en prélevant exactement dix cartes.

Et donc, tour à tour quatre d'entre nous prélevons un certain nombre de cartes en cherchant à ce que le paquet prélevé comporte dix cartes.

Florent demande au final si nous pensons avoir chacun coupé sur 10.

Et pour conclure sa démonstration, **Florent** retourne la carte supérieure de chacun des petits paquets pour révéler à nos yeux ébahis les quatre Dix du jeu.

Nous avons tous les quatre coupé sur les Dix.

Ça s'appelle *Cutting Ten* et c'est de **David Salomon**.

Bon, mine de rien il est quasiment dix neuf heures et le temps a semblé passer très vite.

Nos nouvelles recrues paraissent satisfaites et cela laisse penser qu'elles reviendront aux réunions du ***Magicos Circus Rouennais***.

Prenez note, la prochaine réunion aura lieu le samedi 24 octobre 2009.

Même place, même heure.

Venez nombreux !

Et si quelqu'un a une idée d'atelier, qu'il le fasse savoir.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

PS: une dernière précision... Je dois avouer que je suis désolé pour nos nouvelles recrues...

Nous n'avons pas de carte de club.

Par contre, pour la modique somme de un euro, je peux leur vendre un magnifique badge à l'effigie du ***Magicos Circus Rouennais***.

RÉUNION DU SAMEDI 24 OCTOBRE 2009

Une réunion du *Magicos Circus Rouennais* à peine terminée, qu'il me faut penser à faire le compte rendu...

Un compte rendu à peine terminé que déjà se profile à l'horizon la prochaine réunion.

Et là, ben je suis un peu à la bourre pour ce compte rendu de la réunion qui s'est tenue le samedi 24 octobre 2009 à la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche.

Et pourquoi me direz-vous ?

Parce que !

Je fais des comptes rendus.. mais je ne rends pas de comptes... Non mais enfin ...

Disons simplement, pour paraphraser un membre du club – dont on n'a plus de nouvelles – que j'étais over-débordé. (c'est pas vrai mais ça fait le mec qui a une activité intense..).

Mais une réunion sans compte rendu, c'est comme la Normandie sans pluie... Ça paraît inconcevable.

Alors tant pis pour vous... voici le compte rendu de la réunion d'octobre.

Sont présents :

- 1- Patrice**
- 2- Magiconan**
- 3- Toff**
- 4- Drago**
- 5- Fabien**
- 6- Fabien 2**
- 7- Johan**
- 8- Antoine**
- 9- Philippe**
- 10- Flokor**
- 11- Jean-Luc**
- 12- Vincent**
- 13- Bruce Adams**
- 14- Alban**
- 15- Edgard**

Et deux membres qui nous reviennent et on les remercie de leur présence :

- 16- Ezzedine Mankai**
- 17- Thibs**

Je constate avec satisfaction que trois des cinq nouveaux du mois derniers sont à nouveau parmi nous.

Un quatrième... ou plutôt une quatrième.. **Claire**, a fait savoir qu'elle ne pouvait pas venir à cette réunion mais qu'elle serait présente à la prochaine.

Ouf, la seule femme du club... On veut la garder ...



Selon une habitude désormais bien rodée, la première partie de la réunion est dédiée à "l'administratif" et aux infos diverses.

La question du jour est notre participation ou non au 9^{ème} *Festival des Jeux*, organisé par la Ville de Rouen. L'an dernier nous avons été sollicités par l'entremise de la *Maison des Jeunes et de la Culture* pour participer à l'inauguration du 8^{ème} *Festival des Jeux*.

Notre prestation avait été fort appréciée tant du public que des organisateurs et cette année ces derniers nous ont proposé de participer à nouveau moyennant une somme –revue à la hausse selon un pourcentage de 60% d'augmentation ...

Oui ! Oui ! 60%- versée pour le club sous la forme d'un bon d'achat à la *Boutique de l'Illusion*.

J'ai procédé à un sondage sur le site du **MCR**, mais problème ... Alors que l'an dernier nous étions 19 à participer, cette année je n'ai obtenu que 8 réponses positives et 6 "Ne sait pas".

Alors que faire ? Accepter la proposition de la mairie de Rouen qui souhaiterait au moins 12 magiciens ou décliner et se voir fermer la porte définitivement pour une prochaine participation ?

Un rapide tour de table avec les membres présents permet de constater que l'on pourrait répondre aux attentes de la Mairie de Rouen.

12 "Oui" avec ceux déjà recueillis sur le site. Avec les 5 "Ne sait pas" (car il y a un désistement), on devrait faire le "taf" .

Il ne reste donc plus qu'à communiquer cette information aux organisateurs et attendre leur réponse finale.

Ceci étant réglé je suis beaucoup plus "serin" (Cui cui !) pour racketter les personnes présentes en leur distribuant la fiche d'inscription à la *MJC* et en leur réclamant la modique somme de 12 euros pour l'année (6 euros pour les mineurs).

C'est l'occasion de rappeler à mes fidèles lecteurs que le **MCR** n'est pas une association et que la seule cotisation à régler par ses membres est l'adhésion à la *MJC de Rouen* qui nous héberge.

Au titre des infos diverses et variées, je rappelle que **Bruce Adams** sera le mercredi 28 octobre 2009 de 12h00 à 14h00 au restaurant le *16/9^{ème}* à Rouen où il distraira les petits ... et les grands par de la magie et de la sculpture de ballons.

Et pour ne pas faire de jaloux, je signale ici que **Maximus** donne un petit coup de pouce à son fils Jérémy qui vient d'ouvrir un restaurant à l'enseigne le "*Bistronomique*" (rue Saint Julien à Rouen) et qu'il y a donc au menu "*balles en mousse*" "*baguette et lacet*" mais également plein de bonnes nourritures terrestres.

Ça y est ? On a fait le tour ? Pas d'autres infos ?

Alors place à la Magie.

Cela commence d'abord un mini débat sur *Twist Of Faite*, la routine de **Aldo Colombini** conduisant à des coïncidences incroyables, que j'ai présentée le mois dernier et qui, mine de rien, en avait bluffé plus d'un.

L'objet de la discussion porte plus précisément sur le dernier mélange de cette routine, un "mélange" qui pose problème à certains car s'il est mal exécuté par le spectateur, l'effet final sera immanquablement... manqué. Ce qui est un paradoxe.

Pour ma part, je reconnais que c'est le seul point délicat de la routine et que le magicien doit y être très attentif.

Mais si on craint que le spectateur "psychopathe" fasse rater l'effet rien d'empêche d'effectuer soit même le "mélange" sur les indications de ce spectateur.. même si, en principe il est préférable que ce soit le spectateur qui manipule, tellement ce "mélange" est troublant et trompeur.

Personnellement, je trouve cet effet très fort et il y a beaucoup moins de risque d'erreur que dans une routine un peu similaire qu'est *Triple Coïncidence* de **Juan Tamariz**.

Pas vrai **Clément** ? ...

Donc *Twist Of Faite*... A tester... et re-tester pour trouver le mieux pour la partie finale.



C'est **Jean-Luc**, qui accompagné de **Vincent** propose de nous faire rêver.

Jean-Luc présente deux jeux de cartes – l'un ayant un dos bleu et l'autre un dos rouge.

Et **Jean-Luc** de préciser malicieusement "Je vous dirai après de qui est cette routine..."

Oh **Jean-Luc** ! Est-ce bien nécessaire ?

Et **Jean-Luc** de répondre avec un large sourire : "Ah bon, vous avez trouvé ?"

Ben oui, on sait tous – enfin, presque tous – que **Jean-Luc** est le fils spirituel de **Gary Kurtz**.

Une carte est choisie dans le jeu bleu par **Edgard**, puis la carte est remise dans le jeu par **Edgard** lui-même.

Jean-Luc propose que cette carte soit retrouvée par **Vincent**... qui n'a bien évidemment pas vu la carte, sinon ça serait très con de lui demander de la retrouver... et ça n'aurait rien de magique.

Jean-Luc insiste sur le fait que ni lui ni **Vincent** ne se connaissent... et que **Vincent** n'est donc aucunement son complice.

Ah ? Rien que ça ? Ah ben ça promet pour la suite ...

Jean-Luc remet le jeu à **Vincent** et demande à **Edgard** de transmettre mentalement l'image de la carte.

Vincent sort le 4C du jeu.... et c'est la bonne carte.



Jean-Luc propose de renouveler l'expérience avec une seconde carte qui est choisie par **Johan**.

A nouveau – la carte ayant été perdue dans le jeu, celui-ci est remis à **Vincent** et notre ami médium sort le 2P.

Ah la famille est bonne mais c'était le 4P... Donc loupé.

Jean-Luc insiste sur le fait qu'en matière de transmission de pensée rien n'est infaillible (ben voyons ...) et il tient à nouveau à préciser que **Vincent** n'est absolument pas complice (non ? Sans déconner ?). Cela étant rappelé... afin que nul n'en ignore ... même si personne n'y croit ... **Jean-Luc** propose de retenter avec une autre carte.

Cette fois-ci, **Vincent** sort le 4C et c'est la bonne carte.

Étonnant d'ailleurs que ce soit comme par hasard la même carte que la première...

Y aurait-il un truc ?

Simple coïncidence insiste **Jean-Luc**.

Et d'ailleurs pour nous le démontrer il propose de recommencer en faisant plus fort.

Pour cela, **Jean-Luc** demande à **Toff** de choisir une carte en disant "Stop" tandis qu'il effeuille le jeu. La carte ainsi choisie est perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé...

Ah ! Ca se corse comme dirait un habitant d'Ajaccio...

Puis, tranquillement **Jean-Luc** demande à **Vincent** de chercher la carte dans le jeu... rouge qui se trouve sur la table depuis le début de la routine.

Mouais... Enfin ... j'me comprends !

Et **Vincent** annonce 7T et c'est exact !

Emporté par son succès (car la foule en délire commence à jeter des moules et des bigorneaux...), **Jean-Luc** propose encore plus fort... Il demande à **Mankaï** de choisir une carte en disant "*Stop*" et de transmettre son image mentalement directement à **Vincent** sans que celui-ci prenne le jeu en main.

Vincent annonce le 4P et c'est une fois encore la bonne carte.

Pour enfoncer le clou... du spectacle... **Jean-Luc** sollicite **Fabien 2** (oui je sais, c'est pas terrible comme surnom, mais il fallait bien le distinguer de **Fabien**.. Hein ? ou 1 comme vous voulez..).

Une fois encore, l'image est transmise directement à **Vincent** qui annonce RT.... Presque... RK ? Exact !

Et insatiable **Jean-Luc** poursuit en demandant à **Flokor** de choisir une carte – le 3T que **Vincent** – telle une mécanique bien huilée – trouve sans se tromper.

Cette routine étant terminée, **Jean-Luc** se propose de nous l'expliquer, tout en confirmant que cette routine est bien de **Gary Kurt**.

Mais était-ce bien utile de le confirmer ?

Pas de difficulté technique insurmontable mais plusieurs méthodes différentes qui s'enchaînent pour arriver au résultat escompté à savoir : que **Vincent** trouve la bonne carte.

Bon... Tout le monde est convaincu que **Vincent** n'est pas un spectateur choisi au hasard, mais ce que tout le monde se demande c'est comment il peut avoir connaissance des cartes choisies et c'est là que l'esprit créatif de **Gary Kurtz** intervient.

Noyer le poisson... Interloquer le spectateur pour le faire douter car alors qu'il pense avoir trouvé une explication, le magicien change aussitôt sa façon de procéder.

Détourner l'attention de l'essentiel en utilisant notamment le "*Code du Silence*"... Et comme ce code est basé sur le silence... je n'en dirai rien. A vous de chercher !

Et c'est **Mankaï** qui propose de passer maintenant.

Il faut dire que bien malgré lui, **Mankaï** a du prendre un peu de distance avec le **MCR** pendant un long moment, et il a donc plein de choses à nous montrer pour son grand retour.



Il débute sa prestation par une routine de **Duraty** intitulée *Raminagrobis* extraite du livre "*Magie sur Scène*". C'est une routine à destination des enfants mais qui plaît tout autant aux parents. Comment se débarrasser d'une souris encombrante ? (je parle de l'animal à quatre pattes...)

Ezzedine montre d'abord quatre cartes qui représentent quatre morceaux de fromage. Tout le monde sait que les souris adorent le fromage et très vite, **Mankaï** se retrouve avec trois cartes "*morceau de fromage*" et une carte représentant une souris.

Il a beau prendre cette carte et la retirer du paquet, elle y revient constamment.

Pire encore, cette souris n'est jamais là où on pense. Et à peine essaie t'on de l'attraper qu'elle disparaît.

Mais si les souris mangent le fromage... Il y a heureusement une solution pour manger les souris...

Un enchaînement amusant et visuel avec des cartes faites "*maison*" par notre *Geo Trouvetou* de la magie.. j'ai nommé **Ezzedine Mankaï**

Et **Ezzedine** de rappeler que quelqu'un lui avait dit un jour "*avec toi Ezzedine, les magasins de magie peuvent fermer...*"

Mankaï continue et sort deux ardoises - qui je le précise tout de suite - ne sont pas faites "*maison*".

Deux ardoises... donc quatre faces, que **Mankaï** numérote 1, 2, 3 et 4.

Magiconan est invité à choisir un nombre à trois chiffres et à le noter sur la feuille d'un petit bloc.

Johan est invité à choisir un nombre à trois chiffres et à la noter sous le nombre choisi par **Magiconan**.

Fabien 2 (le Retour..) est invité à choisir un nombre à trois chiffres et à le noter soit le nombre de **Johan**.

Ezzedine récupère le bloc et demande à **Antoine** de faire le total...

Enfin il lui demande d'essayer de faire le total...

Allez ! Courage **Antoine**, tu peux le faire !



Bon, finalement, deux heures s'étant écoulées et après avoir fait appel à l'ordinateur central du Centre National de Recherche Scientifique (CNRS), nous obtenons le nombre 1552. Nous réveillons alors **Ezzedine** qui en a profité pour faire une sieste et celui-ci nous montre triomphalement...

Je fais ici un aparté pour indiquer que ceci est un paradoxe que ne manqueront pas de relever les esprits chagrins car nous sommes en pleine période de commémoration de la victoire sur les Allemands et que stricto sensu on ne peut donc parler de "triomphe allemand"....

... Donc disais-je avant de vouloir rétablir une certaine vérité historique, **Ezzedine** nous montre ... avec un contentement certain... (oui, c'est mieux...) que le nombre 1552 est désormais inscrit sur la face de l'une des ardoises. Magique non ?



Pas de difficulté technique insurmontable pour cette routine.
Prévoyez toutefois une calculatrice... Juste au cas où...

Alban – qui est lui aussi un expert bricoleur - indique que ce tour là il le fait avec une seule ardoise.

Pfff !!! Petits moyens !
D'une autre côté... Qui peut le plus, peut le moins ...

Plein d'énergie, **Mankaï** poursuit avec une nouvelle routine.
Il nous présente un petit cadre comportant la reproduction d'une toile d'un peintre célèbre (Renoir ?).
Puis, **Mankaï** nous montre une feuille de journal dans lequel il met le cadre.
Il sort ensuite un jeu de carte et sollicite l'aide de **Fabien 2** pour choisir une carte.
Cette carte est alors mise sous un foulard qui est positionné pour recouvrir un verre rempli d'eau.



Mankaï demande alors à **Fabien 2** de laisser tomber la carte dans le verre.

Abracadabra... On retire le foulard et tout le monde constate que la carte ne se trouve pas dans le verre. Elle a disparu.

Mankaï saisit alors le cadre et nous montre que la carte est désormais coincée dessus.

Une disparition subtile, et encore du matériel fabriqué "*maison*".

Et puisqu'on parle de matériel, **Mankäi** en profite pour nous montrer une boîte à apparition qui peut être montrée des deux côtés.

Notre ami précise que cette boîte est également faite maison et que c'est un prototype..

Et ça se voit ... Nous je déconne... L'idée est astucieuse, mais la boîte gagnerait à être de couleurs différentes sur sa face et son arrière pour qu'on puisse bien se rendre compte qu'on ne montre pas deux fois la même face.

Fatigué le **Mankäi** ? ... Pas du tout.. Il a du prendre du *Guronzan* car il nous propose un nouveau tour... dont le principe n'est d'ailleurs pas nouveau en lui-même.

Pour se faire, **Mankäi** se saisit de son verre rempli d'eau... Non pas pour prendre de nouvelles vitamines mais pour le poser devant **Vincent**.

Puis il sort de sa poche un morceau de sucre et un crayon... et demande à **Vincent** d'écrire ses initiales sur le sucre à l'aide du crayon.



Puis **Mankäi** explique à **Vincent** qu'il va devoir mettre le sucre dans le verre et positionner ses mains au-dessus.

1... 2... 3 et hop, la Magie opère. **Vincent** se retrouve avec ses initiales imprimées sur sa paume.

Magique non ?

Vive le sucre !

Vive le crayon !

Et vive **Mankäi** !

Quant un magicien bricoleur, laisse la place un magicien bricoleur, que se passe t-il ?

Alban vient nous présenter son prototype de *Joker Tube*, ce tour que **Maximus** nous avait présenté voici quelques mois.

Je rappelle brièvement l'effet : Un tube transparent, recouvert d'un tube opaque (mais ce tour peut être fait en toute période de l'année et pas seulement aux Pâques...) – Trois balles de différentes couleurs sont introduites dans le tube et leur ordre change mystérieusement. Une balle est retirée, mise dans un boîte d'où elle s'échappe pour retourner dans le tube.

Alban nous présente ici une version légèrement modifiée mais qui conduit au même effet.

A quand la version définitive ?



Alban propose ensuite de nous montrer un "*affreux Jojo*"... qui ne faisait que des bêtises en classe, à tel point que l'instituteur avait décidé de l'attacher en lui passant une corde au travers des oreilles.

Et pour qu'il ne s'échappe pas, les bouts de la corde étaient tenus par deux autres élèves.

Alban nous montre une marionnette et fait alors passer à deux reprises une corde de part et d'autre de la tête de la marionnette. Puis il demande à deux membres du club d'en tenir les extrémités

Mais *l'affreux Jojo* avait plus d'un tour dans son sac et malgré la corde qui lui traverse la tête, il réussit à se sauver.

En un tour de main, voici la marionnette libérée de ses liens.

Pour ne pas être en reste par rapport à **Mankai**; **Alban** propose ne nous montrer sa routine avec six anneaux chinois.

Mais "fezez" donc cher ami !

Bon, autant le dire tout de suite, les anneaux chinois c'est déjà chiant à manier quand il n'y en a que quatre. Il faut se rappeler les enchaînements et si on se trompe, ben c'est la cata ... Alors autant vous dire que quand il y en a six, voire huit, ça devient super coton...

Alban commence ses enchaînements.... Enclavements et désenclavement se succèdent et ... patatras.. **Alban** se retrouve dans la position qui tue...

Bon, j'ai du me tromper quelque part... je vous le refais..

Mais "fezez" donc cher ami...

Les enclavements et désenclavements reprennent et... patatras **Alban** se retrouve à nouveau dans la position qui tue...

"Ah je comprends pas... Je le réussis tout le temps et là... Ben je vais réfléchir et je vous le referai tout à l'heure... Ah attendez...Je crois savoir.."



Et les enclavements et désenclavements reprennent et se succèdent et ... patatras ... (air connu).

Quelque peu vexé, **Alban** peste et retourne s'asseoir.

Et **Magiconan** de conclure avec malice *"Ah ça, ce n'est pas anodin..."*

Anneau...Anodin ... Humour !

Sacré **Magiconan**.... On croirait presque du "*Patrice*" ...

T'inquiète pas **Alban**, ça arrive à tout le monde de louper un tour ou une routine...moi le premier. Le principal est que quand tu le fais en situation réelle, tout se passe bien.

Alban nous a également apporté sa version "*maison*" du tour de mentalisme *Clairvoyance*. Comme j'ai fait l'acquisition de l'original chez *Climax*, je propose de montrer le principe.

Le tour se présente sous la forme d'une plaque transparente en plexiglas sur laquelle sont fixées quatre pinces. Cette plaque s'insère sur un support et en regard de chaque pince figure un numéro.. 1 ... 2... 3... et 4.

Dans un premier temps, je demande à **Vincent** de choisir une carte dans un jeu et de noter sa valeur sur un morceau de papier qui est ensuite plié en deux. **Vincent** accroche ensuite ce papier à la pince qui sera en face du numéro 1.

Puis je demande à je ne sais plus qui de choisir une ville et d'inscrire son nom sur un morceau de papier qui est plié en deux et accroché à la pince qui sera en regard du numéro 2.

Ensuite, une troisième personne choisit une couleur dont le nom est inscrit sur un nouveau morceau de papier qui une fois plié est accroché à la pince qui sera face au numéro 3.

Et on termine par un nombre à trois chiffres dont le valeur est inscrite sur un dernier morceau de papier, lui aussi plié et accroché à la pince correspondant au numéro 4.

Quatre papiers sont désormais accrochés sur la plaque, chacun étant tenu par une pince et à aucun moment je n'ai eu ces papiers en main une fois rédigés.

La plaque est maintenant remise sur le support et je peux donc commencer cette routine basée sur une transmission de pensée.

"**Vincent** ! *Es-tu avec moi ? Peux-tu te concentrer sur ta carte et projeter vers moi son image ? Dessine-la dans ta tête... Ça y est ?..... (silence du à la réflexion intense).... Je vois du noir... Ta carte est elle de couleur noire ?*"

"Oui !"

"*Je vois une pointe... une pointe dirigée vers le haut... Ta carte est-elle un Pique ?*"

"Oui !"

"*Je vois un personnage... un homme... cet homme porte une couronne sur sa tête.. .. Ta carte est-elle le Roi de Pique ?*"

"Non !"

"*Comment ça Non ?*"

"Non !"

Et merde je me suis planté ... J'ai du aller trop vite dans mon ... Mais non je vais pas le dire.. C'est interdit car des Moldus pourraient lire ce compte rendu.

Eh tu vois **Alban**... Ça arrive à tout le monde...Surtout à moi.

"*Bon c'est pas grave on continue et on va dire que j'avais bon.. D'accord ?*"

Après avoir brillamment foiré la première épreuve j'enchaîne sans problème les autres révélations...

Routine basée sur un principe ancien et sans difficulté technique... Dès lors qu'on ne se plante pas lamentablement lors de la première étape.

Concernant les révélations, j'indique que je fais vérifier les quatre papiers à l'issue de la routine. D'autres membres du club, sont partisans de ne pas le faire et de laisser les spectateurs réagir par eux-mêmes.

Drago vient nous proposer un jeu d'argent... Le lot n'est pas très conséquent, puisqu'il n'y a que 3 dollars à gagner..

Drago nous montre un portefeuille dans lequel on aperçoit les billets.

Puis notre joueur professionnel à petits moyens propose pour 1 dollar de deviner la couleur de la carte pensée par **Mankaï**.

Drago sort un billet de \$1 et le pose sur la table.

"Trèfle ?"

"Oui !"

Oh non ! Pas encore un tour avec un complice ... Bon, voyons voir la suite...

Ensuite, pour un deuxième dollar, **Drago** propose de deviner la valeur de la carte.

Drago sort un second billet de \$1 et le pose également sur la table à côté du premier.

"9 ?"

"Non !"

"Ah ? C'était quoi ?"

"Un Valet !"

Drago sort un troisième billet de 1 \$ et pour ce dernier dollar, **Drago** annonce avec un grand sourire "*Ta carte était le Valet de Trèfle... Donc j'ai deviné et je garde l'argent.*"

Mouais...

Comme personne ne semble être convaincu par ce gag, **Drago** déclare : "*Je savais que tu allais choisir le Valet de Trèfle... regarde ! Dans le porte feuille j'ai une seule carte... Et cette carte c'est le ... joker... et ça vaut toutes les autres cartes ... Non ?*"

Mouais.... Là encore c'est un peu le flop...

Alors pour conclure, **Drago** déclare "*Je vais vous prouver que je savais que la carte pensée par **Mankaï** serait le Valet de Trèfle*" puis il retourne un à un les trois billets de \$1.

Sur le dos du premier billet est inscrit "**VALET**", sur le dos du second billet est inscrit "**DE**" et sur le dos du troisième billet est inscrit "**PIQUE**".

CQFD... Ce Qu'il Fallait Démontrer...



Une routine utilisant le même principe que celui de la routine que je viens de présenter.
Drago nous précise que c'est une adaptation de la routine *Predator* de **Paul Wilson**, adaptation rendue possible grâce à l'utilisation du *Pocket Wallet* de **Dominique Duvivier**.

Ah au fait **Drago** ! Une question... comment t'as fait pour savoir que **Mankai** avait choisi une carte à Trèfle ?...
Ah c'était du bol ?... Okay ...
Candidat suivant !

Et c'est **Edgard** qui propose de s'y coller.

Edgard demande à **Alban** de choisir une carte dans un jeu. Cette carte - l'AT – est perdue dans le jeu et **Edgard** indique qu'il va la retrouver d'une pichenette.

Hélas, ce n'est pas la bonne carte.

Cette carte est mise face en bas sur la table et comme par magie, grâce à un claquement de doigt, elle se transforme en la carte choisie par **Alban**.



Edgard saisit la carte et indique qu'il va la remettre dans le milieu du jeu, mais le jeu disparaît et il ne reste plus que les 4 As entre les mains d'**Edgard**.

Une routine de **David Stone** intitulée *Ghost*.



Edgard sort maintenant un chapeau qu'il pose que la table et nous présente un bouquet de fleurs jaunes. Notre ami a du se faire avoir par la fleuriste car il semble que les fleurs ne soient pas de la première fraîcheur. Pour preuve, il prendre les pétales qui se détachent et les dépose un à un dans le chapeau.

Puis on voit apparaître sur le bouquet de nouveaux pétales... rouges.

Ah c'était juste que la couleur jaune ne lui plaisait pas.

Edgard prend ensuite le chapeau et nous fait constater que les pétales jaunes ont disparu.

La suite est plus amusante... surtout quand on connaît la profession de **Edgard**...

Il nous montre une feuille de papier roulée sur elle-même et l'ayant déroulée nous fait constater que cette feuille comporte la photo d'une poule.

Edgard positionne la photo au-dessus du chapeau , poule tournée vers nous et après un "*Cot Cot Codec*" de rigueur.. nous montre l'œuf que la poule vient de pondre.

Et, de façon consécutive, la poule de *Mister Edgard* nous pond ainsi plusieurs œufs.

Ceci étant fait, **Edgard** roule à nouveau sa feuille de papier puis il nous montre le contenu du chapeau... dans lequel il n'y a rien..; nada ! Les œufs ont disparu de la même façon qu'ils étaient apparus...comme par Magie.

Un grand classique ...



Edgard qui est manifestement en forme, enchaîne sur une routine de cartes.
Une carte est choisie dans un jeu face en l'air.
Soudainement, tous les dos des cartes changent de couleur, sauf celui de la carte choisie.
Cette carte est mise de côté et **Edgard** propose de recommencer, mais rien ne se passe.
Pas tout à fait, car la première carte mise de côté s'est transformée en la seconde carte choisie.

Une adaptation du célèbre *Chicago Opener* dont l'invention est créditée à **Frank Everhart**. Ça s'appelle *Voile Rouge*, par **David Stone**.

Si vous voulez en savoir un peu plus sur l'origine de cet effet, je vous renvoie vers l'excellent article de *Artefake* sur le sujet (<http://www.artefake.com/spip.php?article40>) où vous pourrez découvrir que tout n'est pas aussi limpide que l'effet lui-même quant à la paternité de ce tour.

Une réunion sans une routine de **Aldo Colombini** n'est pas une création complète... Je me dois donc de sacrifier au rituel et je propose une routine extraite de son booklet *Baroque Cards* et intitulée *Maestoso*.

Le principe est simple... On enferme une carte dans un étui et elle s'en échappe.
On ne peut pas faire plus simple.

Je fais choisir une carte qui est montrée à tout le monde – y compris à moi.
Cette carte va symboliser le magicien **Houdini** qui comme chacun le sait était spécialisé dans l'évasion.

Je montre deux Rois rouges (mais on peut prendre n'importe quelles cartes) qui symbolisent deux témoins.

Le jeu est pris en main gauche faces en bas. Le premier Roi est posé face en l'air, décalé vers l'avant. La carte choisie est posée par dessus face en l'air en alignement avec le jeu, et le second Roi est posé sur le jeu en décalage interne.

Tout le monde voit distinctement les trois cartes – faces en l'air - posées sur le dessus du jeu faces en bas.

Je rassemble les trois cartes et je les introduits dans l'étui.

Quatre élastiques sont mis autour de cet étui. Deux sur sa largeur et deux sur sa hauteur.

L'expérience proposée consiste à faire s'évader **Houdini**.

L'étui est posé sur le jeu... Roulement de tambour...

On fait glisser l'étui vers la droite pour révéler face en l'air la carte choisie qui par on ne sait quelle magie a réussi à sortir de l'étui.

Vite vérifions ! On enlève les élastiques et on constate que l'étui ne contient plus que les deux Rois.

Houdini a réussi à s'évader sous les yeux des deux témoins !

Simple à faire.. Impromptu... Il suffit juste d'avoir quelques "gros élastiques" avec soit.
La "disparition" de la carte choisie est basée sur un mouvement de **Rick Johnson**.

Fabien (Je pourrais écrire **Fabien 1**, mais ça ne sert à rien de préciser dans ce cas là. La précision a toute son importance quand il s'agit de l'autre **Fabien**... qui lui est donc **Fabien 2**...).

Fabien, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, propose également une routine de cartes.

Un jeu – une carte choisie – perdue dans le jeu.



Fabien retourne la première carte du jeu... et ce n'est pas la carte choisie.

Une pichenette et la carte se change à vue en la carte choisie.

Un geste technique emprunté à *Dan and Dave*. C'est rapide et direct et basé sur une variante du *Top Shot* de *Lennart Green*.

Fabien qui aime bien les manipulations et les techniques de cartes propose de nous montrer ce qu'il appelle un "*effet collector*" de *Ed Marlo*.

Quatre Rois sont mis face en bas sur la table.

Trois cartes sont choisies et également mises face en bas sur la table.

Les quatre Rois sont à nouveau montrés et les trois cartes choisies sur mises une à une dans le milieu du jeu.

Au final les trois cartes se retrouvent alternées entre les quatre Rois.

Ah forcément ... *Ed Marlo*... Ce n'est pas le premier venu...

Toff propose de prendre la suite.

Va-t-il nous présenter du *Ed Marlo* lui aussi ?

Toff nous présente quatre Rois ...
Tiens, ça me rappelle quelque chose...

Les quatre Rois sont identifiés par quatre gommettes.

Ah non, ce n'est pas la même chose...



Toff invite **Jean-Luc** et choisit deux Rois de la même couleur et **Jean-Luc** choisit les deux rois noirs. **Toff** prend donc les deux Rois rouges.

Les Rois sont posés un à un sur la table en alternant les couleur... mais se retrouvent aussitôt rassemblés par couleur.

On recommence, en échangeant les paquets et là encore les Rois se rassemblent aussitôt par couleur.

A la demande de **Toff**, **Jean-Luc** pose alors ses cartes faces en l'air en alternance avec les cartes de **Toff** qui sont posées faces en bas.

Et là encore les cartes se regroupent par couleur. Magique non ?

Ça s'appelle *Oil Slick* et c'est de *Dan Fleshman*.

Toff poursuit avec la participation de **David Magiconan**.

Pour cette routine, il utilise quatre As et quatre Dames. Les As sont mélangés, et les dames également.

Une carte est choisie dans le paquet des As.

Toff avait le dos tourné mais il indique que les Dames ont regardé et qu'elles vont lui donner un indice.



Toff compte ses cartes et on constate qu'une Dame s'est retournée. La Dame de Cœur. On étale les As faces en bas ... et on constate que la Dame de Cœur est au milieu. Puis on se rend compte que l'As de Cœur se trouve parmi les Dames.



Toff poursuit sa routine en mettant de côté les Dames. Il saisit alors le paquet des As, le secoue et le compte. On s'aperçoit qu'un dos a changé de couleur. Il secoue à nouveau le paquet et recompte. Un second dos a changé de couleur. L'opération est renouvelée encore deux fois et à chaque fois un nouveau dos change de couleur.

Toff déclare "Les dos changent de couleur. Ce qui serait sympa c'est que les faces aussi changent..." Et là tout le monde se rend compte que les As se sont transformés en Dames.

Mais alors... sur la table... Et là également on se rend compte que les As ont pris la place des Dames.

Deux routines de **John Guastaffero** intitulée *Intuition* et *Out Of The Blues*.

Alors **Toff**, on fait des infidélités à **Aldo** ?

Magiconan s'excuse auprès de nous en disant "*Je vais vous présenter encore un tour de cartes.. Désolé !*"

C'est vrai qu'à bien y regarder –il n'y a qu'à relire les comptes rendus - on se rend compte que la cartomagie tient une grande part dans nos réunions.. Mais vu la très grande quantité d'effets divers et variés qui ont été créés par des magiciens de part le monde on ne risque pas de s'ennuyer. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les niveaux de difficulté.

David Magiconan commence par mettre de côté sur la table une carte qu'il nous dit être une prédiction.

Puis il nous présente quatre cartes blanche qui sont mises face en bas sur la table.



David fait choisir une carte dont la face est montrée.

Puis il s'en sert pour retourner les quatre cartes blanches.

Tout le monde peut constater que la carte choisie a disparu car il ne reste que les quatre cartes blanches. Ces quatre cartes sont montrées, faces et dos...

Mais où est donc la carte choisie ?

David nous rappelle qu'il a mis une carte à part au début de la routine. Il se saisit alors de deux des cartes blanches et s'en servant comme d'une pince il retourne la carte qui se trouve à part sur la table... C'est la carte choisie.

Ça s'appelle *Dream Wonder* et c'est de **Jean Pierre Vallarino**.

L'un des comptages effectué est le *Rumba Count* inventé par **Jean Pierre Vallarino**.

Le final repose sur une manipulation que **Harry Lorayne** explique dans une excellente routine de bonneteau intitulée *Monte Monte Plus* dans son DVD *Magical Classics* vol 2. Il l'appelle *Twist Turn Move* et crédite **Trevor Lewis** pour l'invention de cette technique très bluffante pour échanger deux cartes.

Une vidéo de *Dream Wonder* présenté par *Mister Vallarino himself* se trouve dans la partie secrète du site...avec l'explication. Mais seuls les membres du **MCR** peuvent y accéder.

David nous propose maintenant de nous montrer deux collectors...

Il commence par une production d'As réalisée par des coupes successives... Pour les trois premiers As, ça se passe sans problème ... Par contre ça se complique pour le 4^{ème} As parce que là ça ne marche pas.

Eh **Alban** ! Tu vois, ça arrive à tout le monde...

Magiconan après avoir récupéré son As récalcitrant, fait ensuite choisir trois cartes qui sont mises sur la table.

Le jeu est mis en éventail et **Magiconan** remet les cartes dedans, faces tournées vers le public. L'éventail est ensuite refermé.

Les 4 As sont ensuite repris et mis sur le dessus du jeu qui est immédiatement étalé sur la table.

Tout le monde peut constater qu'entre chaque As se trouve une carte. Et ces trois cartes intercalées entre les As sont précisément les trois cartes choisies. Magique non ?



Le deuxième effet, consiste également à faire choisir trois cartes, mais celles-ci sont simplement touchées par les spectateurs et mises en décalage sur l'avant du jeu sans que personne n'en prenne connaissance immédiatement – même pas ceux qui les ont choisies. Une fois les trois cartes choisies, elles sont montrées et posées sur la table.

Puis **Magiconan** pose les 4 As sur le dessus du jeu et sont pelés un à un pour les montrer avant d'être reposés sur la table.

Ceci étant fait, il saisit les trois cartes choisies et les insère une à une dans le jeu.

Magiconan prend à nouveau les As et les pose sur le dessus du jeu, qui est ensuite étalé.

Là encore on constate qu'il y a une carte intercalée entre chaque As.

Magiconan salue et laisse la place à **Antoine** qui vient nous proposer une nouvelle routine...; de cartes.



Pour cela, **Antoine** fait choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Comme tout magicien qui se respecte, **Antoine** propose de retrouver la carte choisie .

Il retourne sur le jeu une carte... un Joker.

Évidemment on a coutume de dire que le Joker remplace n'importe quelle carte..;

Mais pas en magie... et **Antoine** semble déçu d'apprendre qu'il ne s'agit pas de la carte choisie. Cette carte est mise de côté.

Il sort alors un petit étui de sa poche et nous fait constater qu'il est vide;

Effectivement, on peut voir à travers.

Antoine reprend alors le Joker qu'il vient de mettre de côté et il l'insère dans son petit étui. Comme l'étui est transparent, on peut voir la face du Joker.

Et **Antoine**, tout en tenant son étui à bout de bras, nous réaffirme que le Joker remplace n'importe quel carte.

Et là sous nos yeux on voit la face du Joker se transformer petit à petit à vue en la carte choisie. **Antoine** sort cette carte de l'étui et chacun peut constater que le Joker s'est bel et bien transformé en la carte choisie. Magique non ?

Wow ! de Masuda. Ce matériel permet diverses routines. L'une d'elle est d'ailleurs assez sympa. Elle consiste à faire choisir une carte, la faire signer et la perdre dans le jeu. Une carte est retrouvée par le magicien et mise dans l'étui. La carte ressemble à la carte choisie, à ce détail près qu'elle ne comporte pas la signature du spectateur. Qu'à cela ne tienne, le magicien fait apparaître la signature petit à petit à vue sur la carte sous le regard ébahi du spectateur.

Antoine préfère sa version avec un Joker... car le Joker présente l'avantage de pouvoir être réutilisé immédiatement sans problème dans un close-up en table à table. Et c'est pas faux...

Et voilà, l'après midi tire à sa fin... et ça tombe bien car la réunion aussi.

Pour ceux qui le souhaitent, n'hésitez pas à me faire parvenir les explications de vos tours pour alimenter "*L'Entrée des Artistes*" cet espace sur le site auquel seuls les membres du Magicos Circus Rouennais ont accès.

Prochaine réunion le samedi 21 novembre 2009.

A bientôt...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

COMPTE RENDU DE LA RÉUNION DU 21 NOVEMBRE 2009

Les mois se suivent, mais ne se ressemblent pas...

Ben oui... Déjà au niveau du nombre de jours... Je ne sais pas si vous avez remarqué mais une fois sur deux, il y a un mois de trente jours et un mois de trente et un jours. Sauf pour février... qui comporte 28 jours... sauf quand il s'agit d'une année bissextile auquel cas le mois de février comporte 29 jours... Ce qui fait dire aux gens qui sont nés un 29 février qu'ils prennent un an tous les quatre ans...

J'espère qu'ils n'y croient pas... parce que ce n'est pas vrai.

Les mois différent également par leur nom...

Ben oui, vous avez sûrement remarqué que sur les douze mois qui composent notre calendrier, aucun ne s'appelle pareil. Étonnant non ?...

Une autre différence concernant les mois qui se suivent mais ne se ressemblent pas, c'est la date de parution du compte rendu de la réunion du *Magicos Circus Rouennais*. Une date qui n'est jamais la même.

Une chose est sûre toutefois, c'est que ce compte rendu paraît toujours APRÈS la réunion qu'il raconte avant jusqu'à présent AVANT la prochaine... mais ça... C'est normal. "Après"... Mais quand "après" ?

Le mois dernier j'avais un peu (beaucoup...à la folie...) traîné pour faire le compte rendu. Ce mois-ci j'ai décidé de vous le proposer plus rapidement...

Ah il faut vraiment que je vous aime.... Et également que j'ai une sacrée envie de me débarrasser de cette corvée.

Corvée étant un mot quelque peu exagéré car soyez assurés que si cette activité scripturale ("littéraire" aurait été un mot trop fort..) mensuelle me gavait, il y a longtemps que j'aurais déclaré forfait.

Mais une réunion du *Magicos Circus Rouennais* sans compte rendu, c'est un peu comme la Normandie sans la pluie...

Ont fait le déplacement pour assister à cette réunion :

- 01 – Patrice
- 02 – Claire
- 03 – Vincent
- 04 – Jean-Luc
- 05 – Toff
- 06 – Alban
- 07 – Magiconan
- 08 – Clément
- 09 – Fabien 2
- 10 – Flokor
- 11 – Christophe
- 12 – DraGo

Et je les en remercie.



Au titre des infos du jour, le 9^{ème} *Festival des Jeux*, toujours et toujours.
La Ville de Rouen a envoyé le bon de commande pour la *BDLI*.
Le nombre des participants du *Magicos Circus Rouennais* devrait être de seize.
C'est donc une affaire qui tourne.

DraGo nous indique qu'il a acheté le livre de *Sylvain Mirouf* qui est intitulé "*Les Trucs de MirOuf !*". Il en dit du bien. Et il n'est apparemment pas le seul si on s'en réfère au post consacré au sujet sur *Virtual Magie*.

Dans la catégorie "*Qui Cherche Trouve*", **Vincent** cherche une idée pour réaliser un tour sur le thème du garage et des voitures.

"Allo Garage Gaudin j'écoute ! Si j'ai des joints de culasse ? Pour faire une routine d'anneaux chinois ? Quittez pas, je demande à mon chef d'atelier..."

Jean-Luc a devant lui un jeu des *Mille Bornes*.

Hasard... ou complicité ?

Ah mais non c'est vrai... ils ne se connaissent pas **Jean-Luc** et **Vincent**...(cf le compte rendu précédent pour ceux qui ne comprendraient pas cette allusion)

Toff a une idée... Mais avant de l'exposer il a besoin de réviser.

Je le vois disposer deux rangées de cartes devant lui et prendre des pièces de monnaie..

Ah ! Ça me rappelle quelque chose...



Bon ! On laisse **Toff** réviser et c'est **Alban** qui propose de nous présenter à nouveau sa routine d'anneaux chinois.

"Alban 2... Le Retour"

La foule retient sa respiration tellement le suspense est intense...

Alban saisit ses six anneaux et enchaîne enclavements et désenclavements qu'il ponctue à chaque fois en disant "*Trois !*".

Étonnant non ? Car c'est une routine avec SIX anneaux... Alors que signifie ce "TROIS !" ?



La routine se termine sans incident de parcours et comme je suis quelqu'un de curieux – pas dans le sens, de quelqu'un de bizarre ou étrange, mais dans le sens de quelqu'un qui a grand désir de savoir.. (dictionnaire Hachette – édition 2006 – page 414 – colonne 2 – 3ème paragraphe), je pose LA question à **Alban** :

"Pourquoi TROIS... alors qu'il y en a SIX ?"

Et **Alban** de répondre *"Pourquoi TROIS quoi ?"*

"Ben, à chaque mouvement tu dis "TROIS"... Alors pourquoi "TROIS" alors qu'il y a SIX anneaux ?"

Et **Alban** de répondre avec étonnement *"Ah parce que je dis "TROIS" ?"*

"Ben oui..."

"Ah ben je sais pas..."

Alban nous indique que le mois prochain il nous montrera sa routine du *Sac à l'Oeuf*. Et peut être qu'à chaque passe il dira *"Neuf"* (ou *"noeuf"*.. Oui je sais c'est nul mais je ne pouvais franchement pas ne pas la faire celle-là.)

Comme apparemment il se sent bien avec nous, **Alban** poursuit avec cette superbe routine qu'est le *Fil Hindou*.

C'est le genre de chose que je qualifie de magique... Un morceau de fil de coton (et croyez-moi, quand c'est coton, c'est que c'est difficile...) que **Alban** demande à **Claire** de casser en plusieurs morceaux. Un geste magique, et hop le fil est reconstitué.



La première fois que j'ai découvert cette routine, c'est lors d'une réunion dans la cave du bar le Trio qui s'est déroulée le 5 décembre 2002 au tout début du **MCR...**

C'est **Spontus** qui nous avait fait rêver avec une présentation pour laquelle il avait utilisé un bougeoir ancien pour découper le fil en plusieurs morceaux.

De voir ce fil découpé en plusieurs morceaux se reconstituer devant nos yeux, j'avais trouvé cela réellement magique et je m'étais promis d'apprendre cette routine...

Comme beaucoup de choses que je me suis promises et que je n'ai toujours pas faites..

Mais comme On (le célèbre philosophe) dit "*les promesses n'engagent que ceux qui y croient*".



Comme j'ai pris quelques photos pendant la prestation de **Alban**, ce dernier demande sur le ton de la plaisanterie si ça passera sur *FR3*...

Non non **Aban** ... C'est pas parce que "*appareil photo*" se dit "*camera*" en anglais qu'il faut confondre image fixe et vidéo...

Cette allusion à *FR3* me fait aussitôt penser à mon ami **Draco** qui rame désespérément pour que la Presse – en général - s'intéresse un peu à ce qu'il fait...

Alors messieurs et mesdames les journalistes... Si vous me lisez... Pensez à aller voir **Draco**, dans son One Man Show *Quand J'étais Petit* ou encore dans son *Comedy Magic Show* . **Draco**, un garçon qui mérite d'être connu... et reconnu.

A propos de la routine du *Fil Hindou*, **Vincent** indique qu'il apprécie beaucoup la version de **Arthur Tivoli**, avec son superbe texte sur *Coco Chanel*.

Arthur... Si tu nous lis... Reviens nous voir quand tu veux.

Exit **Alban** qui laisse la place à **Vincent** qui vient justement nous présenter une routine inspirée par *Arthur Tivoli*.

Vincent sort de sa poche un fermoir de porte monnaie, d'où il extrait – magiquement – une balle en mousse.

Une c'est bien... deux c'est mieux.

Non, ce n'est pas une pub pour le rasoir *Gillette* à deux lames...

Je parlais des balles... en mousse (je m'empresse de le préciser... quoique deux c'est mieux aussi pour les ... Hum... autres balles... Enfin j'me comprends...)

Vincent fait aller et venir... son doigt sur ... la balle et miracle elle ... se divise en deux.

J'ai intérêt à faire "*hachement*" gaffe à ce que j'écris si je ne veux pas que mes paroles soient mal interprétées.

Donc **Vincent** se retrouve donc avec deux balles... en mousse... en main et il propose à **Christophe** de l'hypnotiser...



Vincent remet une des balles et conserve la seconde... et après quelques passes magiques très... convaincantes... **Vincent** demande à **Christophe** s'il a senti quelque chose (n'y voyez aucune allusion à connotation sexuelle... Il y a deux mineurs parmi nous)

Réponse négative de l'intéressé, qui pourtant se retrouve bel et bien avec les deux balles en main.



Vincent indique qu'il aime le style de cette routine de balles en mousse basée qui a été épurée au maximum au niveau des mouvements par *Arthur Tivoli*.

Christophe indique que lui aussi présente une routine similaire, mais qu'il aime bien rajouter plein de trucs car il trouve que c'est mieux.

C'est ça qu'il y a de bien en Magie, c'est qu'on peut présenter un même effet de plusieurs façons différentes en fonction de ses goûts.

Et comme disait l'Autre, ce célèbre philosophe (presque aussi célèbre que On) : "*L'éboueur, ça se discute pas...*"

Tout le monde – enfin presque – sait que **Vincent** a des dons de conteur.

Là encore, il se propose de nous le démontrer et de nous narrer une histoire agrémentée d'effets magiques.

Aujourd'hui, **Vincent** compte sur nous pour qu'on le laisse nous conter l'histoire du *Comte de Saint Germain*.

Et tout le monde sait que les bons "*contes*" font les bons amis. Et c'est ce qui compte.

Et la question qui s'impose d'emblée est "*Qui était le Comte de Saint Germain ?*"

Et moi de répondre, que d'après le journal *Ici Paris*, c'était un mec un peu gigolo voire escroc qui prétendait être un descendant (ou une réincarnation ou un pôte... j'me rappelle plus bien) de *Nostradamus* et dont la chanteuse *Dalida* était tombée amoureuse.

Vincent a un sourire indulgent à mon égard et indique que le personnage de son histoire n'a pas connu *Dalida* parce qu'il a vécu il y a beaucoup plus longtemps que ça au XVIIIème siècle...

Ah ? Pourtant je me rappelle bien de cette histoire quand j'étais gamin, de *Dalida* et de son *Comte de Saint Germain*... Je crois même me rappeler que le journal en question disait que ce gus prétendait être immortel...

Et là **Vincent** tend l'oreille car *SON Comte de Saint Germain* était également un personnage mystérieux dont on disait de lui qu'il ne faisait pas son âge et qu'il avait trouvé l'Élixir de Vie Éternelle.

Selon la rumeur, il venait d'Angleterre, et parlait dix langues et on s'accordait à dire qu'il était un compositeur de musique doublé d'un virtuose et qu'en plus il était un peintre de qualité.

Alors forcément, ce gars là il tombait les "gozesses" comme des mouches et il avait séduit la *Pompadour*... la maîtresse du Roi de France.

Vincent précise que *Casanova* en parlait dans ses mémoires comme d'un escroc... (de la pure jalousie sûrement...)

Ce *Comte de Saint Germain* avait apparemment l'habitude d'épater la Cour... Alors que le *Paris Saint Germain* fait plutôt marrer la galerie.

Ce Comte avait notamment des connaissances certaines en Chimie... et d'aucun disait même en Alchimie.

Vincent sort une petite boîte remplie de petits éclats de quartz et invite alors **Claire** – notre jolie magicienne en devenir – à choisir l'une des petites pierres.





Puis **Vincent** enveloppe cette pierre dans un petit morceau de papier et dépose le tout dans une... *pince à thé*.

Il est vrai que le "*thé*" (*têt* - jeu de mot subtil ...) est couramment utilisé par les chimistes... surtout quand ils sont d'origine anglaise.



Puis **Vincent** met le feu au papier à l'aide d'un briquet... qui ne date pas du XVIIIème siècle d'après ce que je peux voir.

Le papier disparaît alors dans un éclat de lumière éblouissant, transformant sur le champs (enfin...dans la pince à thé) l'éclat de quartz en un petit diamant.

Quand on vous disait que m'sieur l'comte y l'était sorcier...enfin.. alchimiste.

Cette routine a été – une nouvelle fois - inspirée par **Arthur Tivoli**... mais **Vincent** a choisi de la développer avec l'histoire de ce personnage singulier qu'était le Comte de Saint Germain.

Vincent a utilisé le *change Bobo* pour arriver à ce miracle.

Cher lecteur, si tu veux en savoir plus sur le Comte de Saint Germain, tu peux cliquer sur [ce lien](#) qui te téléportera comme par Magie sur le site de Wikipedia.

Et si tu veux en savoir plus sur *MON Comte de Saint Germain*, de son vrai nom *Richard Chanfray*, tu peux également cliquer sur [cet autre lien](#) sur lui aussi te téléportera sur le site de Wikipedia où tu constatera avec étonnement que je ne dis pas que des âneries dans mes comptes rendus.

Parfois, je m'étonne moi-même de l'étendue incommensurable de mon savoir parcellaire.

DraGO prend la suite et demande à **Claire** de choisir une carte.

Ah il va falloir qu'elle s'y habitue... **Claire** est la seule femme du club et elle va devoir jouer souvent la spectatrice.



"La Carte... Elle te plaît ou pas ?

"Non ?

"Ben tu la gardes quand même" répond **DraGO** avec son célèbre sourire malicieux.

C'est ce qu'on appelle "*le Choix du Magicien*".

Bon là, j'avoue avec honte (même pas vrai !) que j'ai eu un mal fou à suivre cette routine et qu'il a fallu que je fasse refaire chaque étape de ce tour... et encore, je ne suis pas sur de tout avoir compris.

Eh ! Essayez de prendre des notes tout en regardant ce qui se passe... C'est loin d'être facile.. Alors pour les prochaines réunions..; et pour paraphraser le personnage de *Robert Lamoureux* dans la célèbre *7ème Compagnie* : "*Mais pas si vite ! ...*"

Je vous livre tel quel ce que j'ai cru comprendre et retenir :

La carte choisie par **Claire** est un Trois de Trèfle (3T).

Cette carte est placée face en bas au milieu du jeu tenu face en bas mais elle n'est pas enfoncée complètement. Elle dépasse de moitié.

DraGo retourne la carte du dessus du jeu et nous pouvons constater qu'il s'agit d'un Valet de Coeur (VC) puis il retourne à nouveau cette carte face en bas.

DraGo fait une pichenette et retourne la carte du dessus du jeu. C'est désormais le 3T qui apparemment est remonté dans le jeu...

Mais pourtant... Il y a toujours une carte qui dépasse.

DraGo nous la montre.. Il s'agit maintenant du VC.

Jusque là.. Ça va ?

Drago propose de refaire l'effet une seconde fois. Le VC est remis face en bas en décalé (on dit en "*saillie externe*" (ou "*outjog*" pour les anglophones) dans le milieu du jeu tandis que la seconde carte (le 3T) est mise face en l'air sur le dessus du jeu.

Une passe de la main sur cette carte qui se transforme aussitôt en VC.

Vite on retourne la carte qui est toujours décalée au milieu du jeu... C'est maintenant le 3T..

Les cartes ont encore changé de place. Magique non ?

Ça à l'air de rien à décrire comme ça avec le recul mais croyez-moi il a fallu que **DraGo** me le refasse ...lentement... (avec l'accent suisse..) pour que j'arrive à cette description étape par étape qui je pense doit être assez proche de la réalité.

Pitié pour le vieux monsieur en devenir que je suis ...

C'est ce qu'on appelle faire partie des "*vieux qu'ont de l'âge*".

Je n'écris plus aussi vite que d'antan et surtout... plus j'écris vite, moins j'arrive à me relire.

Je l'ai déjà dit – mais tant pis, je le répète... C'est ça aussi la sénilité – le petit **DraGo** il aime bien les manipulations de ce genre.. Ça le fait marrer... Sa phrase préférée en ce moment c'est "*Tiens, choisis une carte, juste comme ça pour te montrer un truc...*"

Eh **DraGo** ! Tu voudrais pas te mettre aux pièces ?

Allez, c'est maintenant le tour de **Toff** qui a enfin trouvé ce qu'il cherchait.

Il vient nous proposer une adaptation d'un tour de **Richard Osterlind** qui normalement se fait avec des cartes *ESP*.

Pour la circonstance, **Toff** a adapté l'effet avec des cartes de *Mille Bornes* et a modifié le final.

"*Qui veut gagner des litres d'essence ?*" Ici symbolisés par les pièces de monnaie qui permettront d'acheter ce carburant.

Toff regarde l'assemblée et dit "*Il me faudrait une spectatrice...*"

Évidemment tout le monde éclate de rire et alors que **Claire** va – une fois encore – se dévouer, c'est finalement **Christophe** qui vient faire "*la spectatrice*".

Quand deux **Christophe** se rencontrent, qu'est ce qu'ils se racontent ?

Ben y en a un qui dit à l'autre "*Je vais distribuer deux rangées de cartes et toi tu vas pouvoir miser de l'argent pour acheter du carburant...*"

Ce disant, **Toff** nous montre un paquet de cartes de *Mille Bornes* puis effectue un mélange (**Charlier**... pour les connaisseurs) et distribue deux rangées de 5 cartes. Il invite ensuite **Christophe** à miser une ou plusieurs pièces sur une ou plusieurs cartes...

"*Okay... Je vais distribuer une nouvelle série de 10 cartes pour qu'il y ait deux cartes par tas. Pour gagner du carburant il faut réunir les cartes par paires identiques...*"

Et ce disant, **Toff** distribue à nouveau 10 cartes .

On retrouve donc dans la configuration suivante : 2 rangées de 5 tas composés chacun de deux cartes. Sur certains tas il y a une pièce de monnaie et pas sur les autres.



Toff saisit le premier tas sans pièce de monnaie et montre que les deux cartes sont identiques..
"Ah là si tu avais mis une pièce tu gagnais...Dommage.."

Toff procède ainsi pour chacun des tas sans pièce et à chaque fois, nous sommes en présence de cartes formant une paire parfaite : deux cartes identiques.

Si **Christophe** avait eu la bonne idée de mettre une pièce sur ces tas, il eut gagné...

Ensuite **Toff** retourne les tas sur lesquels **Christophe** a déposé une pièce.
Que des cartes différentes ! Dommage....

Alors **Vincent** ... Tu l'as ta routine avec des voitures...

Toff sort ensuite un jeu de cartes normal à moins que ce ne soit un jeu de cartes normales.
Entendez par là (si ce n'est pas bouché...) que ces cartes ne pas sont celles du jeu du *Mille Bornes*.



Le jeu est maintenant coupé en trois parties à peu près égales.

Les trois cartes se trouvant sur chaque tas sont montrées à la charmante assemblée en mises en avant sur la table.

Toff réunit ensuite le jeu et y perd les trois cartes précédemment sélectionnées.

Toff pose ensuite 2 Jokers face en l'air sur le dessus du jeu. Puis il les retourne face en bas.

Une passe magique et une carte se retrouve face en l'air prisonnière entre les deux Jokers. Il s'agit de la première carte choisie.

Les trois cartes sont rassemblées et posées sur la table.

Toff nous rappelle que la deuxième carte était un 5C et nous dit que la valeur de cette carte était indicatrice. Il compte alors 5 cartes et retourne la dernière, c'est la 5C la seconde carte choisie.

Pour la troisième carte, **Toff** fait un geste magique puis retourne la carte entre les deux Jokers. C'est la troisième carte choisie, la première a disparu.

Une routine de **David Forrest** intitulée *Trio*.

Dans le mêmes style je conseille le DVD du même magicien intitulée "*2Faced*" où l'on trouve plein de routines sympas.

Comme le jeu des *Mille Bornes* semble en inspirer plus d'un, c'est maintenant **Christophe** qui s'en saisit et qui sollicite l'aide de **Clément** et qu'il invite à couper le jeu autant de fois qu'il le souhaite.

Ensuite, **Christophe** demande à **Clément** de retourner les cartes une à une et de s'arrêter quand il veut...



Oh ! C'est quand il veut... mais avant que toutes les cartes aient été épuisées, de préférence... Il est très joueur ce **Clément**.. Il prend son temps.. Bref il s'amuse. Quel sale gosse !

Enfin il daigne s'arrêter et la carte sur laquelle il a stoppé est retournée. Il s'agit d'un 100. **Christophe** prend une enveloppe d'où il sort une carte.... Un 100. On peut dire que ce tour est un "*100 faute*".

Christophe précise qu'il s'agit d'une adaptation d'un tour de *Max Maven*.

Je dirai simplement que pour des raisons de sécurité ce tour possède deux sorties...

Quelqu'un précise que *Richard Osterlind* présente une version avec quatre sorties. C'est ce qui se fait de mieux en terme de sécurité.

Christophe nous avait indiqué qu'en matière de balles en mousse, il aime bien rajouter plein de trucs... et il nous le démontre avec l'aide de **Claire**.



Christophe démarre avec une balle... qui est coupée pour en faire deux...

"Laquelle tu préfères ?"

"Est-ce que tu sens quelques chose de chaud ?"

Là j'avoue ne pas avoir trop compris la raison de cette question...

Oh les mecs on se calme !....

On a réussi à susciter (sans jeu de mot ni allusion à caractère sexuel..) l'intérêt d'une jeune et jolie demoiselle qui souhaite devenir magicienne et vous, vous n'arrêtez pas les allusions graveleuses...

C'est con qu'il n'y ait plus de médecin dans le club, sinon j'aurais demandé qu'il vous prescrive du *Prozac* pour vous calmer la libido.

Je suis sur qu'après cette réunion, **Claire** va avoir les boules... C'est vraiment un comble avec avoir eu les balles.

Pardonne-leur **Claire**, ils ne savent pas ce qu'ils font...

Bon ! Revenons à la routine de **Christophe**...

Une fois que **Claire** a choisi un des balles en mousse et la conserve dans sa petite mimine fermée, **Christophe** prend la seconde balle...

Puis il demande à **Claire** si elle a fait attention au sexe de la balle ...

Ça y est, c'est reparti !

Christophe explique que dans les balles en mousse, il y a des males et des femelles et que ça a son importance... Puis il demande à **Claire** d'ouvrir sa main.

Tout le monde constate que **Claire** a désormais dans sa main deux balles en mousse... et également en plus, deux petites balles en mousse.



Et **Christophe** de demander "*Et sais tu comment on distingue un mâle d'une femelle ?*"

Oh non ! Ça devient une obsession...

Ah ! On me précise que la question concerne les balles en mousse...Désolé !

Claire qui apparemment a quelques lacunes en anatomie question balles en mousse, répond par la négative.

Oh la charmante ingénue ...

Là j'ai du zapper une étape ... un truc qui a du se passer pendant que j'écrivais, car finalement **Christophe** demande à **Claire** d'ouvrir sa main et on peut y voir une grosse balle en mousse tandis que **Christophe** déclare "*le mâle est plus gros que la femelle...*".

Et **Claire** qui a quand même des notions sur la chose, indique que bien souvent dans le règne animal, c'est la femelle qui est plus grosse que le mâle..

Et toc ! Bien envoyé.

Su le thème de Papa et Maman Balles en Mousse, je conseille l'excellente routine de **Mickaël Ammar** "*3D Rabbits*" dans laquelle les balles en mousse sont remplacées par des lapins en mousse. Et vous savez tous ce que font un lapin mâle et un lapin femelle quand ils se rencontrent...

Jusqu'à maintenant, il était passé au travers... Aujourd'hui c'est le grand jour, **Fabien 2** se lance. Il nous précise que la routine qu'il va présenter n'a pas de nom... Ben c'est pas grave.

Fabien 2 nous présente deux petites gommettes et un stylo. Puis il fait choisir deux cartes au "Stop".

Les gommettes sont signées et chacune est collée sur la face d'une carte.



Les deux cartes sont maintenant perdues dans le jeu et **Fabien** se propose de retrouver les cartes à l'oreille.

Pour ce faire, il porte le jeu à son oreille et effeuille les cartes.

Puis il nous informe que l'une des cartes est en 17^{ème} position et qu'il va la faire sortir du jeu sans toucher aux autres..

Une carte est alors expulsée du jeu et rattrapée en main grâce à une belle *carte boomerang* et on peut constater que c'est la première carte choisie.

Pour la seconde carte... **Fabien** indique que pour la faire remonter dans le jeu il suffit juste d'appuyer sur le centre de la carte du dessus du jeu.

Fabien retourne alors la carte qui se trouve en première position, mais c'est une carte blanche. Il explique que c'est la seconde carte choisie mais que l'encre s'est effacée..

M'ouais... Il nous prendrait pas un peu pour des... gogos ?

Pour "*réimprimer*" la carte, celle-ci est alors mise dans le milieu du jeu tout en étant décalée et inclinée sur l'angle gauche du jeu.

Fabien secoue alors le jeu et aussitôt la carte s'imprime.

Ça ressemble à la seconde carte choisie mais ce n'est pas elle, car il n'y a pas de gommette dessus.

Fabien soulève légèrement la carte au-dessus du jeu et tout d'un coup la gommette apparaît, grâce à cette fioriture qu'on nomme en français le "*Change virevoltant*" et en anglais ça doit être un truc du genre "*Spinning Switch Card*" (sans garantie aucune pour cette appellation...).

Et bien, ça valait le coup d'attendre. Bel enchaînement.

Alban sort un anneau et une cordelette et se propose d'enfiler l'anneau sur la corde sans passer par les extrémités.



Tout le monde peut ainsi surveiller les deux extrémités de la corde tandis que **Alban** s'affaire, les mains dissimulées par une pochette.

Puis, apparemment satisfait de lui-même, il nous fait voir l'anneau.

Tout le monde voit qu'il est maintenu attaché à la cordelette au moyen d'une rosette (le nœud papillon... pas le saucisson ou la décoration).

Et pourtant, si on tire sur les deux extrémités de la corde, on se rend compte que l'anneau est bel et bien enfilé sur la corde...

Mais comment a-t-il fait ?



On peut retrouver cette routine dans le DVD de **Dominique Duvivier** "*l'Ecole de la Magie 1*" où elle est présentée avec une bague et un lacet. J'aime bien ce tour car les spectateurs pensent à une grosse arnaque quand ô stupeur ! ils se rendent compte que l'impossible vient de se passer.

Et puisqu'on est dans le domaine de l'anneau et de la corde, **Alban** me demande si je peux remonter les enchaînements pour la routine Corde et Anneau de **Aldo Colombini** intitulée "*Still Ringing*" car il ne s'en rappelle plus.

Étant d'un naturel serviable je me saisis de la corde et de l'anneau... et je me rends compte très vite que moi non plus je ne m'en rappelle plus. Ah sénilité quand tu nous tiens...

Bon euh **Alban**... Si tu veux bien, je montrerai cet enchaînement à la prochaine réunion...

Et dans la catégorie "*sénilité quand tu nous tiens*" **Alban** poursuit... mais il a plus d'excuses que moi car il a dépassé soixante dix ans alors que je viens d'en prendre cinquante...

Alban ne se rappelle plus comment exécuter une routine de cordes qu'il possède depuis plusieurs années.

Il nous présente alors trois cordes nouées ensemble pour former un gros nœud à l'une extrémité et également nouées ensemble de la même manière à l'autre extrémité. **Toff** le Sauveur propose d'expliquer le principe qui consiste à faire fusionner les trois cordes en une seule.

Pour ce faire il dénoue le nœud du haut, et libérant ainsi les trois cordes, il noue deux extrémités ensemble, laissant la troisième libre.

Puis il saisit le nœud qui relie les trois cordes à leur extrémité inférieure et fait de même pour au final montrer que les trois cordes sont attachées entre elles pour former une longue corde constituée de trois bouts.

(pas simple à expliquer tout ça hein ...)

Il enroule ensuite cette corde autour de sa main, puis la déroule pour montrer que les nœuds ont disparu et que la corde est désormais d'un seul tenant.

CQFD – Ce Qu'il Fallait démontrer...

Ce tour est commercialisé – mais je ne me rappelle plus le nom et je n'ai pas envie de chercher – et je sais qu'il existe une version avec des cordes de différentes couleurs qui fusionnent en une seule corde comportant plusieurs couleurs.

Si vous avez du temps à perdre vous n'avez qu'à chercher. Na !



Nous avons au **MCR** le fils spirituel de *Gary Kurtz*... C'est **Jean-Luc**.
Mais nous avons aussi le fils spirituel de *Juan Tamariz*, et c'est **Clément**.
En moins exubérant que le modèle...

Et donc, **Clément** souhaite nous montrer une routine de *Juan Tamariz*... et ce ne sera pas *Triple Coincidence*.

Pour ce faire **Clément** a besoin de deux assistants et ce sont **Magiconan** et **Toff** qui décident de jouer les "*chieurs*" de service, histoire de rappeler à **Clément** que tout à l'heure c'est lui qui s'amusait à faire durer...

Clément propose de couper un jeu de cartes.
Ce qui est fait... refait, puis refait et encore refait...

Oh les gars ! C'est quand vous voulez...

Et au final, **Magiconan** prend la carte du dessus et **Toff** prend la suivante. Chacun prend connaissance de sa carte et la repose sur le dessus du jeu.

La question "*leitmotiv*" du tour est "*Est-ce que je peux trouver les cartes ?*"

Réponse 1 : "*Oui car elles se trouvent sur le dessus du jeu*".



Le jeu est alors coupé.

La question est alors posée à nouveau.

Réponse 2 : "*Oui car j'ai vu comment vous avez coupé le jeu et les deux cartes sont ensemble*".

Le jeu est alors distribué en deux tas.

La question type est à nouveau posée..

Réponse 3 : "*Oui car chaque carte est normalement au même niveau dans un tas que l'autre carte dans l'autre tas...*"

On mélange alors chaque tas.

Clément pose à nouveau LA question..

Et là, à la satisfaction générale il répond "*Non, je ne sais pas où elles sont.. Mais je vais essayer de les retrouver à l'odeur.*"

À l'odeur ?... Ah tiens ça change, tout à l'heure avec **Fabien**, c'était à l'oreille.
Est-ce qu'il y en a un (ou une) au MCR qui fait des tours avec ses pieds ?

Clément se saisit successivement des deux tas de cartes et en un instant il retrouve les deux cartes choisies par le hasard pour **Magiconan** et **Toff**.

Déroutant... et pourtant si simple. Ça s'appelle *Neither Blind Nor Silly* et c'est extrait du livre *Sonata.....* de **Juan Tamariz**.

Flokor veut nous montrer une de ses acquisitions.

Il demande à **Clément** de penser à quelque chose qu'il aime bien...

On s'attend tous à ce que **Clément** pense à *Juan Tamariz*...

Enfin "tous"... sauf **Flokor** qui affirme à la façon du *Père Amptoire* (c'est un religieux de mes amis ...): "*Tu as pensé à une superbe fille non ?*"

Et là, à mon avis, il s'avance un peu, beaucoup, parce que quand **Clément** ne pense pas à *Juan*, il pense à ses études, c'est bien connu... "*Passe ton bac d'abord avant de t'intéresser aux filles*" telle est son credo.

Et tout en disant cela **Flokor** ouvre en deux le feuillet qu'il tenait en main pour nous montrer le dessin d'une superbe *naïade* en maillot de bain avec la mer en arrière plan. (ne confondez pas avec une *noyade* qui peut elle aussi arriver en maillon de bain...)



"*Ah elle a gardé son maillot... Vous aimeriez peut être en voir plus ? Allez, je vais lui enlever...*"

Flokor referme le dessin, glisse la main entre les deux feuillets et en ressort un petit slip de bain et un soutien gorge... Ah ah !!



Puis **Flokor** ouvre à nouveau le dessin et tout le monde peut constater que la jolie jeune fille se dissimule derrière une serviette de bain...

"Ah elle se cache derrière sa serviette... Je vais lui prendre"

Flokor ferme à nouveau le dessin, glisse la main entre les deux feuillets et retire un foulard symbolisant la serviette.

Puis il ouvre le dessin et tout le monde constate que la belle est maintenant dans la mer avec de l'eau jusqu'au épaules.

"Ah dommage, elle est partie se baigner..."

Zut ! Flûte ! Remboursez ! (même si on n'a rien payé...)

Déception dans la salle sauf de la part de **Clément**... *"Les études d'abord !..."*.

Un tour sous forme de gag... disponible chez *Climax* sous le nom de "*Baigneuse*" (ils se sont pas foulés pour trouver le nom de cette fabrication maison).

Magiconan qui a chaque réunion a toujours quelque chose à nous faire découvrir, vient face à nous et pose deux jeux de cartes sur la table : un jeu rouge et un jeu bleu.

Puis considérant certainement que je n'ai rien de mieux à faire Grrr !!! **David Magiconan** sollicite mon aide.... pour choisir l'un des jeux.

Ah ! Ce n'est que ça.. Okay, je choisis le jeu bleu.

David prend le jeu en main et l'ayant sorti de son étui, il effeuille les cartes et demande à **Alban** de lui dire "Stop" où il veut.



La carte choisie par **Alban** est ensuite dans le jeu qui est ensuite entouré par un élastique (à moins que ce ne soit une élastique car d'où je suis-je ne vois pas bien.. Non je déconne.. "élastique" est un nom masculin – cf dictionnaire hachette édition 2006 – page 522 – colonne 2 – paragraphe 19).

David prend ensuite le jeu rouge et entoure également l'étui d'un élastique qui est rendu unique grâce à une gommette signée (devinez par qui ... Oh **David**, j'ai du boulot moi, je prends des notes pour faire le compte rendu et j'ai pas que ça à faire de participer à des tours de magie..; Non mais enfin !).

Un geste magique... et l'élastique qui se trouvait autour de l'étui du jeu rouge disparaît à vue. **David** explique que l'élastique vient de traverser l'étui. Et pour nous le prouver il sort – tant bien que mal – le jeu de l'étui et tout le monde peut constater qu'un élastique entoure l'un des cartes. Cette carte à la même valeur que la carte choisie... Mais ce qui est encore plus étrange, c'est que son dos est bleu.

David prend alors le paquet bleu, ôte l'élastique, sort le jeu qu'il étale faces en bas devant nous. Dans l'étalement on voit nettement une carte à dos rouge et une seule. Cette carte est retournée et c'est la carte choisie par **Alban**.

David nous indique qu'il est parti d'une idée de *Sylvain Mirouf* et qu'il l'a adaptée à sa propre sauce pour en faire du **Magiconan**.

David qui a apparemment bossé les tours avec élastique enchaîne avec *Elastok* un tour de *Bernard Bilis* où une carte choisie et remise dans le jeu se retrouve éjectée de celui-ci alors même que le jeu est entouré d'un élastique.

Il y a plusieurs méthodes pour "entourer" un jeu de cartes avec un élastique. L'avantage de la méthode "*Bilis*" est que le jeu peut être posé sur la table.

Attention toutefois au choix de l'élastique car en voulant nous montrer la méthode, **David** a éprouvé quelques difficultés avec l'élastique utilisé.

Je rappelle pour mémoire que **Aldo Colombini** a fait un booklet intitulé "*The Band*" dans lequel il explique 13 routines utilisant des cartes et des élastiques. Il décrit dans ce livret sa méthode pour entourer un jeu.

Et puisqu'on parle de l'excellent **Aldo Colombini** et que le rythme de la réunion est en train de sérieusement ralentir, je propose de montrer pour les nouveaux membres la routine de **Peter Duffie** intitulée *Blinder* que commercialise **Aldo Colombini**.

Le principe de cette routine est très simple : Vous sortez deux prédictions -deux cartes jumbo - et une enveloppe contenant quelques cartes de taille normale.

Les deux cartes Jumbo sont mises l'une à côté de l'autre et le petit paquet de cartes est remis à un spectateur qui va le mélanger sans regarder les cartes et sans les faire voir au public. Ensuite, grâce à un mélange Australien (Down Under Deal) une première carte va être sélectionnée et placée sur l'une des cartes Jumbo.

Un nouveau mélange Australien va permettre de sélectionner une seconde carte qui est placée sur la deuxième carte Jumbo.

On retourne la première carte choisie et la première carte Jumbo. Elles ont la même valeur.

On retourne la seconde carte choisie et la seconde carte Jumbo. Elles ont-elles aussi la même valeur (différente de celle des deux autres cartes).

Étonnant non ?

Mais que ce serait-il passé si le spectateur avait mélangé différemment ?

La réponse est rien !

Toutes les autres cartes du petit paquet sont blanches !

Une routine simple et efficace.

Et comme décidément **Aldo Colombini** est source d'inspiration, **Christophe** vient nous montrer – en musique – la routine de balles et gobelets qui a permis à **Aldo Colombini** de gagner un prix à la *FISM* à Vienne en 1976.

Une routine assez nouvelle dans sa conception à l'époque et qui a donné lieu à une publication de **Lewis Ganson** dans le cadre de sa collection d'apprentissage de la Magie.

Trois gobelets... et trois balles qui vont voyager de gobelets en gobelets.

Les gobelets virevoltent entre les mains de **Christophe** au rythme d'une musique qui colle parfaitement à cette routine.

Passage des balles d'un gobelet à l'autre, regroupements de balles et même passage à travers la table, pour nous emmener vers un final inattendu.



Christophe se tire très bien d'affaire, précisant avoir quelques soucis avec l'un des mouvements et c'est vrai – connaissant cette routine – que certains mouvements sont chauds.

Allez, pour frimer un peu, je vous dirai qu'une version française du livret de *Lewis Ganson*, avec mise en page, photos et tout le tralala.. existe.

C'est votre serviteur qui a fait cette traduction et qui l'a offerte à *Aldo Colombini* en espérant une publication pour les magiciens francophones. *Mister Hornecker* a semblé intéressé pendant un moment, mais rien ne se concrétise pour le moment.

Et c'est bien dommage parce que j'ai adressé plein de traductions en langue française de ces booklets et de ses tours à *Mister Aldo...* qui m'a dit les avoir trouvées très bonnes (Pour preuve, il m'a adressé plein de tours et de booklets gratuits pour me remercier.. et peut être aussi un peu pour que je les traduise...).

Alors si vous commandez sur le site [Wild Colombini](http://WildColombini.com) et que vous maîtrisez peu ou prou la langue anglaise... Demandez si la traduction du tour en français est disponible... ça ne devrait pas vous coûter plus cher.

Ceci clos le vote du jury yougoslave...
Prochaine réunion le samedi 19 décembre 2009.

Ça serait cool que ceux qui participeront à l'inauguration du Festival des Jeux soient présents pour qu'on mette au point les derniers détails.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 19 DÉCEMBRE 2009

Je déteste la neige...

D'abord parce que dès qu'elle tombe les gens ne savent plus conduire et c'est le bor..bazar sur les routes.

Ensuite parce que la neige c'est froid et humide et que, sans être un fervent adepte des régions tropicales (où le taux d'humidité est aussi élevé qu'en Normandie..) je préfère quand il fait chaud...

En plus, la neige, c'est terne... C'est blanc, uniforme et moi je préfère la couleur.

Et puis enfin la neige, elle empêche les membres du *Magicos Circus Rouennais* de venir aux réunions et ça, je pense que c'est vraiment une bonne raison pour ne pas aimer la neige.

Vous l'aurez donc deviné, en ce samedi 19 décembre 2009, la Normandie traverse un épisode hivernal avec neige...

Mais, il ne faut pas se plaindre, ça commence à s'améliorer.

C'est la raison pour laquelle certains ont tout de même bravé les éléments pour venir assister à la dernière réunion de l'année 2009 :

- **Patrice** "toujours prêt !" comme les scouts.
- **Toff**
- **Philippe**
- **Clément**
- **Johan**
- **Jean-Luc**
- **Christophe**



C'est donc en très petit comité que nous nous retrouvons dans la salle Copernic au sous-sol de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Rive Gauche*.

Au titre des infos d'hiver et diverses je rappelle que le dimanche 27 décembre, le ***Magicos Circus Rouennais*** participera pour le seconde année consécutive à l'inauguration du Festival des Jeux dont c'est la 9^{ème} édition et qui est organisé par la Ville de Rouen. Seize magiciens du club participeront à l'évènement. Il est prévu de mettre en place six tables pour des présentations en statique et ceux qui ne seront pas à une table feront de la magie en déambulation sur les trois niveaux qui comporte la Halle aux Toiles qui héberge durant trois jours le festival.

Reste à espérer que les Dieux de la Météo seront avec nous et qu'il n'y aura pas de désistement de dernière minute.

Je ne me rappelle plus trop pourquoi (Ah sénilité quand tu nous tiens... et si tu pouvais me lâcher...) mais voilà que je me retrouve à présenter – une fois de plus, mais je ne m'en lasse pas – l'excellent *Tempête sous un Crâne* de ***Dominique Duvivier*** dont l'effet est fortement inspiré du *Twisted Sisters* de ***John Bannon***.

L'effet – que je rappelle ici - est à rebondissements...

On demande à une personne de citer le Roi de son choix. On présente une pochette comportant deux compartiments transparents en indiquant que d'un côté il y a quatre Rois, dont l'un est face en l'air et que de l'autre côté il y a une carte de prédiction.

Les quatre cartes sont sorties de la pochette et légèrement étalés.. Trois cartes sont face en bas et l'une est face en l'air. Il s'agit du Roi cité par le spectateur.

Hasard direz-vous... La carte est sortie de l'étalement et on peut voir que son dos est d'une couleur différente de celui des trois autres cartes.

Cette carte est alors remise dans la pochette, et on attire l'attention sur la carte de prédiction... qui est alors montrée. Il s'agit d'un As de la même valeur (...et une fois sur deux de la même couleur) que le Roi choisi.

Puis vous retournez les trois cartes qui restent face en bas sur la table et dites que vous étiez tellement sur que ce Roi serait celui choisi... que vous n'avez mis que lui et tout le monde peut constater que les trois cartes sont les trois autres As.

Un enchaînement de rebondissements qui n'est pas sans surprendre les spectateurs et qui permet de poursuivre sur une routine d'As.

En y réfléchissant, j'ai peut être présenté à nouveau cette routine, pour illustrer le propos selon lequel certains effets très forts ne nécessitent pas forcément une technique particulière et que la réaction du public profane est parfois surprenante.

Je cite pour mémoire, cette soirée passée voici plusieurs années dans un café à La Londe (pas très loin de Rouen) en compagnie notamment de ***Draco***, de ***Cédric*** (qui deviendra quelques temps plus tard ***James Wad***..) et du peintre et dessinateur ***Vincent Dufour*** (le créateur de *Titou*, l'éléphant zébré).

Lors de cette soirée, ***Draco*** a montré quelques effets magiques que moi-même je n'aurais su faire et pour ma part j'ai présenté quelques trucs "*basiques*" dont le fameux *Tempête sous un Crâne*, mais également *Lethal Tender* ainsi que la *Donne de Jacob Daley*. Je crois même me rappeler que j'avais un tour où sur "instructions du magicien" un dé descend ou stoppe le long

d'un morceau de ficelle alors qu'il est impossible pour le spectateur d'empêcher le dé de descendre.

A l'issue de nos prestations respectives, **Vincent Dufour**, qui n'avait pas de notions particulières en Magie, s'est tourné vers **Draco** et lui asséné cette terrible sentence "*Toi, c'est nul ce que tu fais.. Lui c'est un vrai magicien...*".

Le "*Lui*" me désignait et c'est là que je me suis rendu compte que j'allais devenir un fan d'**Aldo Colombini** et de sa philosophie "*pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ?...*".

Ainsi, un magicien débutant – comme je l'étais à l'époque... et le suis toujours d'ailleurs ! "apprenti magicien à vie" – peut se faire plaisir et faire plaisir en présentant des effets qui "*scotcheront*" un public qui ne verra que l'effet magique et pas la façon dont il a été réalisé.

Jean-Luc indique qu'il préfère un effet similaire présenté par **Max Maven**.

Un petit paquet de cartes, face en bas, est présenté. Il est entouré d'un élastique.

Jean-Luc demande d'imaginer quatre cartes d'un jeu ordinaire... Les quatre Rois.

Puis il demande à **Johan** de visualiser dans son esprit ces quatre cartes. Il y a deux Rois rouges et deux Rois noirs.

Jean-Luc fait semblant de prendre des cartes sur le petit paquet et demande à **Johan** de lui dire de quelles cartes il s'agit. **Johan** répond qu'il s'agit des Rois noirs.

Jean-Luc pose à l'écart sur la table les deux Rois invisibles.

Puis il fait semblant de reprendre des cartes sur le petit paquet en disant qu'il prend les Rois rouges et qu'il va en montrer un à **Johan**. Et il lui demande de dire duquel il s'agit.

Johan répond qu'il s'agit du Roi de Carreau.

Jean-Luc indique qu'il va mettre le Roi restant avec les deux Rois noirs et il fait alors semblant de déposer une carte sur les deux autres cartes... invisibles.

Jean-Luc précise qu'il dépose face en l'air avec les autres cartes le Roi de Carreau qu'il tient en main. Il fait semblant de rassembler ses cartes et de les poser à nouveau sur le petit paquet de cartes – bien réelles.

L'élastique du petit paquet est ôtée et les cartes sont légèrement étalées. Le Roi de Carreau est face en l'air. Les trois autres cartes sont retournées.. elles sont blanches !

Jean-Luc explique qu'il apprécie particulièrement ce tour parce qu'il force le public à imaginer les cartes, à voir les couleurs et que les gens sont surpris par le final car ils n'ont pas l'habitude de voir des cartes blanches.

Et si on lui pose la question "*Mais si j'avais choisi un Roi noir ?...*" **Jean-Luc** répond malicieusement "*Ah ça, c'est un autre tour...*"

Et c'est là que je me rends compte que je n'ai pris encore aucune photo de cette réunion.

Je m'empresse donc de prendre la traditionnelle photo de groupe afin qu'elle figure en début de compte rendu pour que ceux concernés puissent dire "*J'étais là !*" et je m'excuse auprès de

Jean-Luc dont la prestation ne sera pas immortalisée...

Comme **Jean-Luc** avait présenté cette routine lors de la réunion du 15 décembre 2007 (lors de laquelle j'avais également présenté *Tempête sous un Crâne...* comme quoi...), j'ai jeté un œil sur le compte rendu de cette réunion... et surprise.. Là non plus, pas de photo.

Jean-Luc serait-il aussi invisible que ses cartes ?

Alors comme j'aime bien **Jean-Luc** et que je ne veux pas qu'il pense que cette absence de photo est délibérée de ma part, j'ai décidé de mettre une photo... qui pourrait avoir été prise lors de la présentation de cette routine...



En fait cette photo date du 26 mai 2007 et là aussi **Jean-Luc** utilisait trois cartes à face blanche... et la routine s'appelait *Virginia City Shuffle* visible dans le DVD *Easy To Master Card Miracles 5* de **Michaël AMMAR**..

Et alors me direz-vous "*Quel rapport ?*"

Ben... **Jean Luc**.. et trois cartes blanches, c'est déjà pas mal non ?

Comme je parlais de **Aldo Colombini** et de sa "*philosophie*", je propose de montrer la routine "*Encore Plus Loin*".

Ça démarre sous forme de gags.. de la façon suivante :

"Ce matin j'ai ouvert un dictionnaire, j'ai mis mon doigt au hasard sur un mot que j'ai inscrit sur ce papier... Pensez-vous pouvoir me dire de quel mot il s'agit ?"

Bien malin qui pourrait réponse et la réponse est bien évidemment "*Non !*"

"Non ?... Vous avez dit "non".. Mais c'est précisément le mot que j'ai inscrit...

La plupart des tours s'arrêterait là, mais celui-ci va encore plus loin..."

C'est d'ailleurs cette phrase qui va servir de leitmotiv tout au long de cette routine.

"Je vais vous demander de penser à un animal à quatre pattes... Quel est cet animal ? Un Chat ?"

Et moi de retourner mon papier pour montrer un dessin qui représente grosso modo une bestiole nantie de quatre pattes et bien malin qui pourrait identifier cette bestiole...

"J'avais deviné que vous choisiriez un chat et c'est ce que j'ai dessiné..."

"La plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin... Pouvez-vous citer le nom d'une personne célèbre.. Un acteur, un chanteur.. N'importe quelle personne.. Qui ? Julien Clerc ?"

Et moi, d'ouvrir mon papier pour montrer la photo rigolote d'un nourrisson. *"Voici la photo de Julien Clerc à 6 mois..."*

"La plupart des tours (... air connu...). Vous entrez dans un magasin pour acheter un article... Quel est cet article ? Quel est son prix ?"

Et imperturbable, j'ouvre à nouveau mon papier pour montrer la représentation d'un code barre *"Voici le code barre avec la référence et le prix de cet article..."*

"La plupart des tours (air connu..). Tout à l'heure vous avez choisi Julien Clerc comme personne célèbre... le nom comporte 11 lettres....En voici 11 et 11, c'est 1 et 1..."

Tout en disant cela, je sors un jeu de cartes et distribue dans un premier temps 11 cartes une à une et reprenant ces 11 cartes en main, je distribue une carte à gauche sur la table et une autre carte à droite de la première pour symboliser 1 et 1..

Puis, je fais prendre connaissance de la carte de droite... carte qui a été déterminée par le... hasard car personnellement, jamais je n'aurais imaginé qu'on puisse choisir **Julien Clerc** comme personne célèbre... Non je plaisante !

Le jeu est alors rassemblé et la carte perdue dans le jeu au moyen d'une coupe.

S'en suit une série de gags pour obtenir le nom de la carte... *"Votre carte est rouge ? Comme une cerise... Oui c'est ça noire... comme une cerise noire... Votre carte est donc un Trèfle ou un Pique. Et c'est un Pique n'est ce pas... Oui ce n'est pas un Pique.. Un Pique ce n'est pas... Donc c'est un Trèfle... Et c'est le Dix... Non non non Quatre.... Oui Deux... Quelle était votre carte... Le 6 de Trèfle ? Oui c'est ça quatre et deux six... Donc votre carte est le Six de Trèfle."*

Bon, on sait maintenant que la carte choisie par le ... hasard.. est un Six de Trèfle...

Je distribue les cartes en deux tas en épelant SIX et TREFLE et je retourne la carte correspondant au "E" de Trèfle... C'est le Six de Trèfle.

"La plupart des ... (air archi connu).. Là j'ai épelé SIX... Je retourne les cartes et on a trois SIX ce qui avec la carte choisie fait quatre. Là j'ai épelé TREFLE et si je retourne les cartes on a le 10, le Valet, la Dame, le Roi et le 4 de Trèfle.."

"La plupart des tours ... (air archi archi connu). Dans le tas des Trèfle, il manque l'As pour faire une Quinte Royale... Et le 4T est peut être une indication... Je distribue quatre cartes et je retourne la quatrième... L'As de Trèfle !"

"La plupart des tours (oui je sais on connaît la chanson..). Là il reste trois cartes non retournées... Ah à nouveau du Trèfle.. Le 7, le 3 et le 2 ce qui ajoutés ensemble avec le 4 donne 16..."

J'ouvre le dernier volet de mon papier pour montrer le dessin d'un 16 de Trèfles...

"La plupart des tours s'arrêteraient là mais celui-ci"

Alors forcément, tout le monde récite en chœur "*va encore plus loin...*"

"*Euh non ... parce qu'il ne me reste plus que des cartes blanches*"...

J'étales toutes les cartes qui me restent en main pour montrer que moi... Je ne fais pas petit joueur avec trois malheureuses cartes blanches... J'en ai 38 !

Une routine – certes un peu longue – mais la longueur est loin de fatiguer le public grâce à une succession de gags (et rappelez-vous, on utilise moins de muscles à rire qu'à faire la gueule.. Donc c'est moins fatigant de se marrer que de criser..).

Puis une succession de coïncidences magiques relance l'attention du spectateur... pour arriver à un final incompréhensible.

Moi, j'aime bien.

Tout le monde commence à savoir que **Jean-Luc** est fan de **Gary Kurtz** et que moi, j'aime bien **Aldo Colombini**.

Mais je ne suis pas le seul à aimer ce magicien... et **Toff** se propose de nous le démontrer en présentant la routine intitulée "*Jumbo Coïncidence*".



Pour ce faire, il demande l'assistance de **Philippe**.

Le principe est simple. **Toff** a un jeu de cartes Bicycle Jumbo dont toutes les cartes sont coupées en deux.

Il distribue deux tas et demande à **Philippe** de toucher une carte. Il peut d'ailleurs changer de carte s'il le souhaite. Cette carte est mise en travers dans son tas.

Puis **Toff** retourne simultanément, une à une, les cartes des deux tas et lorsqu'il arrive au niveau de la carte choisie par **Philippe**, elle est mise de côté avec celle qui se trouve en regard sur l'autre tas.

Toff continue ensuite a distribuer ses cartes et fait remarquer qu'aucune des ½ cartes qui ont défilé en vis-à-vis ne permettait de reconstituer une carte complète.

Puis **Toff** retourne la carte mise en côté et tout le monde constate qu'il s'agit de l'autre moitié de la carte choisie par **Philippe**...

La plupart des tours s'arrêteraient là mais celui-ci va encore plus loin...

Toff retourne à nouveau simultanément et une à une les cartes des deux tas, et tout le monde constate avec étonnement que désormais, toutes les ½ cartes en vis-à-vis correspondent et permettent de reconstituer la carte complète.

Toff précise que c'est ce tour qui a fait connaître **Aldo** aux USA.

Je reviens sur le devant de la Seine... ou plutôt de la scène, car ce n'est pas la bonne période de l'année pour la Cène... pour montrer un petit tour sympa présenté par **Oz Pearlman** (un des magiciens du site *Penguin Magic*) dans son DVD d'apprentissage de la Magie intitulé "*The Greatest Beginner Magic DVD Ever*".

Ce tour nécessite une petite pochette d'allumette... du genre pas facile à trouver en France, sauf en discothèque.. car la mode chez nous est à la boîte d'allumette.

Personnellement j'ai ramené quelques pochettes du *4 Queens* l'hôtel casino où j'ai séjourné à Las Vegas lors d'un récent voyage aux États-Unis... et ça tombe bien, sinon je n'aurais pas été en mesure de faire cette routine.

Je rassure ceusses et celses qui se demanderaient ce que j'ai été faire à Las Vegas... Ce n'était pas pour m'y produire dans un show... Faut pas rêver... C'était juste une étape lors d'une visite touristique de l'Ouest Américain.

Je présente une pochette d'allumette... Je l'ouvre et demande à **Clément** (à moins que ce ne soit à **Johan**... J'me rappelle plus) qu'il me dise la couleur de la tête des allumettes... Blanche.

Okay !

Je fais choisir une allumette dans la pochette et je demande qu'on la retire de la pochette.

Pour ce faire, il faut déchirer la base de l'allumette car contrairement aux allumettes des boîtes – qui sont libres entre elles – les allumettes des pochettes sont solidaires entre elles et solidaires de la pochette elle-même.

Une allumette ayant été choisie et retirée de la pochette, je fais à nouveau constater que cette allumette a la même couleur que celles qui restent dans la pochette.

Puis je retourne la pochette est demande qu'on gratte l'allumette choisie sur le grattoir afin de l'enflammer.

Ceci étant fait (cette opération périlleuse n'ayant pas déclenché l'alarme Incendie de la MJC), je montre à nouveau les allumettes et demande leur couleur... qui est toujours blanche et je fais remarquer que désormais la tête de l'allumette choisie est noire... car brûlée.

Je ferme la pochette d'allumette et la remet à **Clément** et je récupère son allumette que je transfère dans mon autre main.

Puis j'approche ma main contenant l'allumette et je frotte la pochette tenue par **Clément** en lui indiquant que je vais faire traverser la pochette à l'allumette.

Et effectivement je montre que ma main est désormais vide.

A ma demande **Clément** ouvre la pochette et tout le monde constate qu'une allumette à la tête brûlée se trouve désormais parmi les autres allumettes à la tête blanche.

La plupart des tours... (air connu)...

Mais l'allumette brûlée est toujours attachée à la pochette, comme si elle ne l'avait jamais quittée...

Une routine sympa et sans grosses difficultés techniques...

Toutes les routines du DVD *d'Oz Pearlman* sont très accessibles car visant un public de magiciens débutants... Toutefois, il y a un truc que je n'ai pas compris, c'est ce que *Oz Pearlman* fait avec cette potiche...

Vous savez.. la blonde mignonne mais super godiche qui joue la magicienne débutante.

Mis à part faire durer - comme moi dans mes comptes rendus - je ne vois pas trop l'intérêt de cette nana...

Ou plutôt si, je vois bien un truc à faire avec elle, mais ça n'a rien à voir avec la Magie.

Quoi que ...vous connaissez certainement cette blague:

"Oh chéri... Fais-moi un tour de magie !"

"Allez, ramasse tes fringues et ... disparais !"

Quelqu'un dans l'assistance, signale que cette routine figure dans le livre de *Harry Lorayne* "The Magic Book"... ce dont je ne doute pas (et il faudrait que je me décide à le lire, depuis le temps qu'il est dans ma bibliothèque...).

Mais *Harry Lorayne* la présente très certainement sans la blonde.

Puisqu'on est en train de parler "apprentissage de la magie : de l'usage d'une blonde dans vos routines diverses et variées", **Jean-Luc** signale que *Bride* son ancien professeur au *Double Fond* vient de sortir un nouveau DVD.

Ne prononcez pas "braïllede" comme dans *Mc Bride*.. Mais "bride" comme pour conduire un cheval.. car le surnom de ce magicien du temps du *Double Fond* était "La Bride" et il travaillait avec "Le Nain" et "La Volaille"...

Donc, disais-je avant cette précision importante, *Bride* vient de sortir un DVD intitulé "Atelier Magie", destiné aux enfants à partir de 6 ans et qui sont des magiciens en devenir.

Jean-Luc qui a gardé un très bon souvenir de son professeur tenait à le signaler et voilà qui est fait.

Et puisqu'on parle de nos chères blondes (je parle pas de la copine d'*Oz Pearlman*..) on se met à parler de la magie pour enfants... Activité pas toujours facile.

Jean-Luc m'aime pas... car dit-il, il y a toujours un petit merdeux pour dire qu'il a vu ceci ou cela... Et ce n'est pas faux...

Mais en pareil cas, on peut toujours mettre une baffa au gamin et lui dire "Et celle-là, tu l'avais vue ?".

Sur ces sages paroles, c'est **Philippe** qui vient demander deux volontaires... Quelle autorité !

Clément est invité à choisir un nombre impair, tandis que **Christophe** doit choisir un nombre pair.

Comme **Clément** a choisi 11, **Philippe** distribue sur la table 11 cartes une à une face en bas et **Clément** prend connaissance de la 11^{ème} (DC) et la conserve.

Le jeu est ensuite remis à **Christophe** qui ayant choisi le chiffre 6, distribue 6 cartes et prend connaissance de la 6^{ème} (4T) et la conserve.



Le jeu est ensuite étalé faces en bas et les deux cartes sont remises dans l'étalement par **Clément** et **Christophe** à l'endroit de leur choix.



L'étalement est ensuite refermé et **Philippe** met le jeu dans sa poche.... Tâtonne un peu et sort deux cartes de sa poche... Les deux cartes choisies par **Clément** et **Christophe**.

Ça s'appelle *Eliminator* et c'est de *Adrian Sullivan*.

Philippe propose ensuite une autre routine et c'est encore **Clément** qui joue le rôle du spectateur.

Quatre cartes sont disposées sur deux lignes et deux colonnes par **Philippe**.

Puis **Clément** est invité à répartir les cartes restantes sur chacune de ces quatre cartes, comme il veut....



Et c'est là où il ne faut jamais choisir **Clément** pour ce genre d'action.... Car le jeune garçon... le jeune adolescent dirons nous (ça lui fera plaisir..) est très... joueur. Certains diraient même "*très chiant*". Et du coup, devant la façon de **Clément** de répartir les cartes "*comme il veut...*", on voit **Philippe** nettement blêmir et s'interroger sur le devenir de son tour...

Clément est ensuite invité à choisir deux des paquets et à la mélanger ensuite à l'américaine et à faire de même pour les deux autres.

Enfin les deux tas sont mélangés pour rassembler le jeu.

Philippe demande alors à **Clément** de faire un tas de 16 cartes, 1 de 20 cartes et un autre de 16 cartes.

Et **Philippe** nous indique que normalement... enfin en principe... et un principe est ce qu'on admet jusqu'à ce qu'un **Clément** vienne démontrer le contraire.....

Donc en principe, il devrait y avoir 16 cartes rouges dans le premier tas... 10 rouges et 10 noires dans le second et 16 cartes noires dans le dernier.

Et **Philippe** de préciser "*Quand on a affaire à des gens normaux ça fonctionne...*"

Voilà qui fera plaisir aux parents de **Clément** ...

Allez bon, à peu de chose près, ça a... presque failli fonctionner et on peut en déduire que **Clément** est ... presque normal... Ce qui devrait rassurer les parents.

Ah quel sale gosse !

Jean-Luc qui est toujours de bon conseil nous explique comment faire un "*zoli*" *Mélange à l'Américaine* et nous indique que l'une des premières choses qu'on lui a enseignée en Magie, c'est la tenue d'un jeu de cartes et à faire des mélanges "*élégants*" (ne pas confondre avec "*et les gants*"... quoique ça reste du domaine du possible de mélanger avec les gants alors que "*avec les moufles*" ça frise l'impossible...).

Et **Jean-Luc** de nous faire sa démonstration... C'est léger, aérien, on n'entend presque pas le bruit des cartes.... C'est beau...



Après cette séquence émotion, c'est **Christophe** qui se propose de nous montrer une séance d'escapologie (ne pas confondre avec une séance de scatologie... L'une n'empêchant pas l'autre...).

Il nous présente alors un lacet et un anneau, qu'il s'empresse d'enfiler sur le lacet qui est ensuite entouré autour de sa main.

Christophe sollicite alors l'aide de deux assistants auxquels il demande de tenir chaque extrémité du lacet.

Puis il se saisit d'une baguette magique qu'il positionne au-dessus de la main tenant le lacet....

Et... miracle, alors qu'il ouvre cette main, tout le monde peut constater que l'anneau ne se trouve plus prisonnier du lacet...

Mieux encore... l'anneau est désormais enfilé sur la baguette magique.

Jean-Luc, jamais avare de conseil, montre sa méthode pour réussir cette évasion et également pour mettre l'anneau sur la baguette.

Christophe explique que pour ce qui le concerne il "*enfile à l'italienne*"... tandis que **Jean-Luc** préfère rester discret sur sa façon d'enfiler....

Et on le comprend.

Je signalerai seulement que la taille de la baguette à son importance afin que l'enfilage se passe le mieux possible.





Christophe poursuit avec l'assistance de **Johan** auquel il présente huit cartes face en l'air qu'il étale entre ses mains.

Johan est invité à choisir l'une de ces cartes, qui est ensuite posée face en l'air sur la table. Ce choix – pas facile – ayant été effectué, **Christophe** montre simultanément le dos des cartes, deux par deux, en tenant une carte dans chaque main et tout le monde peut constater que tous les dos sont de la même couleur. Au fur et à mesure que les cartes sont montrées, les cartes sont posées face en l'air sur la table.

Christophe attire l'attention sur le choix effectué par **Johan**... qui aurait pu choisir n'importe quelle carte mais qui a choisi la seule carte ayant un dos d'une couleur différente. Et de fait, alors que **Christophe** demande à **Johan** de retourner la carte sur la table, nous constatons qu'elle a effectivement un dos d'une couleur différente.

Ce tour est l'application de la technique inventée par **Edward Marlo** et qui porte le nom de *Comptage Orlam* (**Marlo** à l'envers...). Tout est dans le rythme et le synchronisme.

J'en profite pour montrer la méthode préconisée par **Thomas Thiebaut** (oui oui... le même que sur *Virtual Magie*...) que l'intéressé m'a montrée lors d'une réunion magique chez **Spontus** en janvier 2006 (à lire sur le site du **Magicos Circus Rouennais**...). La différence – subtile – consiste, tout en maintenant le rythme adéquate, en la façon dont on pose les cartes sur la table et dont on les rassemble... Et c'est vrai que ça renforce encore plus l'effet.

Christophe nous exhibe maintenant... (non non rassurez-vous..) un rouleau de papier toilettes et en déchire une feuille.

Puis ayant reposé le rouleau, il se consacre pleinement à ce qu'il a à faire.. (non non rassurez-vous..) c'est-à-dire déchirer consciencieusement cette feuille de papier toilettes.

Ce n'est pas sans me rappeler le comble de la patience, qui est de réussir à torcher le derrière d'un éléphant avec un confetti plié en quatre (et si vous aimez ce genre de blagues : <http://www.rireunpeu.com/combles1.htm>)

Christophe cherche t'il à battre le record ?

Je regarde autour de moi... Pas d'éléphant...

Ça doit donc être dans un autre but qu'il déchire ce malheureux morceau de papier toilettes.

La feuille de papier ayant été déchirée en trois ou quatre morceaux, **Christophe** fait une boulette (... de papier, je précise...) et presque aussitôt il défait cette boulette et sous nos yeux ébahis nous montre que la feuille de papier toilettes est reconstituée.

Wouah dingue ! C'est chié ce tour !

Je connaissais la Magie de salon... voilà maintenant la Magie de cabinets...



C'est une routine extraite du livre de **Duraty** "*la Magie de J'aime*" et ça s'appelle *Magic PQ*.

A ne pas confondre avec la routine de **David Ethan** intitulée *PQQP* dont l'effet est le même.

Bon il est 17h15 et la météo extérieure n'incite guère à continuer cette réunion...

Du coup, c'est sur ce dernier effet présenté par **Christophe** que nous tirons le rideau (à défaut de tirer la chasse d'eau..).

La prochaine réunion du ***Magicos Circus Rouennais*** aura lieu le samedi 16 janvier 2010. Même lieu, même horaire et j'espère pas uniquement les mêmes participants qu'aujourd'hui.

D'ici là, seize d'entre nous aurons participé à l'inauguration du 9^{ème} Festival des Jeux le dimanche 27 décembre 2009 pour présenter le meilleur du ***Magicos Circus Rouennais***.

Bonne fêtes de fin d'année et meilleurs vœux à tous...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

JOURNÉE DU 27 DÉCEMBRE 2009



Il y a un an, jour pour jour, les magiciens du **Magicos Circus Rouennais** participaient à l'inauguration du 8ème Festival des Jeux, organisé par la Ville de Rouen.

Une prestation fort remarquée et fort appréciée puisque pour la 9ème Édition de ce festival, le **Magicos Circus Rouennais** a de nouveau été sollicité.

L'an passé la participation du **Magicos Circus Rouennais** à cet évènement était une nouveauté. Tout d'abord pour les membres du **Magicos Circus Rouennais** eux mêmes, mais également pour les organisateurs, qui les années précédentes, avaient coutume de faire appel à un orchestre du genre fanfare ...

Comme vous en conviendrez, le résultat ne pouvait qu'être différent... et moins bruyant.

Et puis, il n'était pas dénué d'une certaine logique de faire appel à la Magie dans le cadre d'un festival dédié aux jeux... Les magiciens utilisent des cartes, des dés... des accessoires que l'on retrouve dans les jeux de sociétés.

Et donc, ce 27 décembre 2009 à 14h00, les seize magiciens du **Magicos Circus Rouennais** qui participaient à cet évènement, étaient à leurs emplacements respectifs avec une seule mission : faire rêver les quelques centaines de visiteurs qui allaient se succéder et parcourir le rez-de-chaussée et les deux étages de la Halle aux Toiles de Rouen.

Ont répondu "*présent* !" :

1. **Patrice**
2. **Toff**
3. **Alban**
4. **Edgard**
5. **Bruce Adams**
6. **Maximus**
7. **Mankai**
8. **Antoine**
9. **Clément**
10. **Flokor**
11. **Christophe**

- 12. **Kristouf**
- 13. **DraGo**
- 14. **Fabien**
- 15. **Vincent**
- 16. **Raynald**

Le *Festival des Jeux* permet au public de découvrir de nombreux jeux de société, de les tester et si affinité de les acheter. Mais ce festival permet aussi aux créateurs de jeux de montrer leurs inventions et de susciter ainsi l'intérêt du public mais peut être aussi des diffuseurs... Des tournois d'échecs et des jeux de rôles sont également organisés et cette année il y a même un espace dédié aux jeux vidéos.

Trois journées entièrement dédiées au jeu et deux heures pour le ***Magicos Circus Rouennais*** pour convaincre les organisateurs et le public que cette année encore nous allons être aussi bons ... voire meilleurs que l'année passée.

On ne change pas une formule qui a fait ses preuves et donc, six tables ont été mises en place pour que les spectateurs viennent à la magie...un peu guidés par les organisateurs quand même. Tandis que le reste de la troupe va déambuler sur les trois niveaux... Et là, c'est la magie qui ira vers les spectateurs.

Seize heures trente, le temps a passé à la vitesse de l'éclair. Les magiciens du ***Magicos Circus Rouennais*** remballent leurs jeux de cartes, leurs balles en mousse, leurs ballons de sculpture et tout leur matériel. Certains ont toutefois du mal à décrocher et à quitter leur emplacement tellement ils sont ravis d'avoir un public qui en redemande.

Pascal Vermandel, l'un des organisateurs du festival est enthousiaste. Il parle même de refaire quelque chose avec nous en avril prochain... ***Hola messire ! Tout doux*** ... Il faut qu'on en parle à tête reposée... et qu'on en sache un peu plus sur ce nouveau projet.

Tous les magiciens du ***Magicos Circus Rouennais*** sont eux aussi très contents de cet après midi. Le public était super et ça a été l'occasion de distribuer quelques cartes de visite. Nous avons même eu droit au "***renfort***" d'un dix septième magicien... ou plutôt magicienne, en la personne de **Morgane**, la fille de **Toff**.

Et pour se convaincre - s'il est besoin - que tout le monde était ravi, il n'y a qu'à jeter un œil sur les photos.

Ça se passe [ICI](#)

RÉUNION DU 16 JANVIER 2010

Bonne année !

Bonne année ... et surtout.. Bonne Santé !

Les magiciens du *Magicos Circus Rouennais* vous souhaitent plein de bonnes choses - et pas seulement des bonnes choses à manger - pour toute l'année 2010 et si vous êtes sympas durant toute cette année, on renouvellera très probablement nos bons vœux l'année suivante...

Ce samedi 16 janvier marque donc la première réunion de l'année 2010 pour le *MCR*.

Nous sommes en période de vœux... mais Noël va se prolonger un peu au travers de ma personne lors de cette réunion car nous avons reçu le plus gros de notre commande à la *Boutique de l'Illusion*. Une commande – conséquente – passée grâce à la Ville de Rouen en contrepartie de notre "brillante" participation à l'inauguration du 9^{ème} *Festival des Jeux* le 27 décembre 2009.

Pour la circonstance, je n'ai pas mis mon costume de Père Noël mais j'ai ramené tous les cadeaux et j'espère qu'un grand nombre de membres aura répondu présent - histoire que je ne reparte pas avec mon carton plein...

Lorsque j'arrive à la *Maison des Jeunes et de la Culture*, seuls deux membres sont présents en la personne de **Raynald** et de **Draco** qui avait un peu déserté les réunions ces derniers temps. Mais il est tout excusé car il a eu plusieurs dates à honorer pour ses spectacles "*Quand J'étais Petit*" et "*Comedy Magic Show*".

Au fil des minutes qui suivent, le hall de la *MJC* se remplit petit à petit avec les membres du club et on s'échange ici et là les traditionnels "*Bonne Année, Bonne Santé*".

Ouf... Il semble qu'il y aura du monde... beaucoup de monde même.

Comme je fais office de portier à l'entrée de la *MJC* c'est donc moi qui voit arriver un homme qui se glisse dans la *MJC* à la suite de deux des membres du *MCR*.

"*Oui bonjour monsieur – Police Nationale, vous avez vos papiers ?*"

J'apprends ainsi que l'intrus se prénommerait **Théo** et qu'il a contacté le *MCR* par mail pour demander s'il pouvait assister à nos réunions.

Certes... Ça me rappelle effectivement quelque chose...

"*Oui bon ... Mais euh... Vous avez déjà pratiqué la Magie ?*" que je lui demande avec répartie du tac au tac immédiatement avec un sens de l'à-propos inné.

J'apprends ainsi que l'intéressé est membre *FFAP* (enfin... "*AFAP*" qu'il me dit...) et du coup je me détends et suis tout de suite plus aimable car je n'ai pas envie de me fâcher avec la *Fédération* et ainsi déclencher une nouvelle Guerre des Étoiles.

Une rapide palpation de sécurité toutefois pour m'assurer que **Théo** n'a pas de micro sur lui et je le laisse se joindre à nous.

Sont présents :

1. **Patrice**, le Seigneur des Clés - Père Noël d'un jour et agent de sécurité émérite.
2. **Draco**, l'enfant prodigue qui vient retrouver sa vraie famille le **MCR**.
3. **Fabien**
4. **Vincent**
5. **Jean-Luc**
6. **Philippe**
7. **Alban**
8. **Edgard**
9. **Reynald**
10. **Christophe**
11. **Bruce Adams**
12. **Toff**
13. **Johan**
14. **David Magiconan**
15. **Kristouf**
16. **DraGo**
17. **Théo**, l'homme de la *Fédération*.

Et arrivent en étant un peu à la bourre...(Il en faut toujours un ou deux à chaque réunion...)

18. **Clément**
19. **Antoine**

Eh ! Pas mal non ? 19 et en plus le club n'est pas au complet...



Sans plus attendre, je me lance dans la distribution des articles de Magie qui ont été commandés par ceux qui ont participé à la journée du 27 décembre 2009 à la Halle aux Toiles de Rouen.

J'en profite pour rappeler que les organisateurs ont été très satisfaits de cette seconde participation au point qu'il est envisagé de faire à nouveau appel au **MCR** vers le mois d'avril dans le cadre du Carnaval de Rouen. Un projet dont on reparlera en temps utile.



Le problème avec une distribution *AVANT* que la réunion ne démarre, c'est le risque que certains soient ensuite un peu ... dissipés et bien plus intéressés par la découverte de leurs nouveaux joujoux que par ce qui se passe autour d'eux...

Allez, on verra bien... Ce n'est pas tous les jours "*Noël en Retard*" et je sais que tout le monde doit être impatient d'ouvrir son paquet.

Et puis cette année, c'est sympa car **Sébastien**, de la *BDLI*, a mis des sachets individuels pour regrouper les articles commandés par chacun.

Je remarque qu'un des membres du **MCR** est déjà très dissipé, et pourtant il n'a pas eu de cadeau puisqu'il n'a pas participé à la journée du 27 décembre... C'est **Draco**. Il s'est saisi de mon appareil photo et mitraille à tout va... Je crains le pire au niveau du résultat...

Et puisqu'on parle de l'enfant terrible...

Draco nous a amené quelques flyers concernant le 23^{ème} *Festival International des Magiciens* qui se déroulera à Forges les Eaux du 18 mars au 28 avril 2010. Une 23^{ème} édition avec une variante dans le nom de cet évènement qui cette année s'appelle *Festival International des Jeunes Magiciens*... Le programme est sur le site <http://www.festivaldemagie.com>.

Et ... reconnaissance de l'excellence de notre ami... **Draco** montrera ses talents à ce festival, d'une part au close-up aux tables mais également sur scène en participant à la présentation des numéros en compagnie de **Hugues Protat** et de **François Normag**.



Il est important de signaler que **Hugues Protat** le créateur de cet évènement majeur dans le domaine de la Magie, et qui représentait la France lors du dernier Congrès de la **FISM** (*Fédération Internationale des Sociétés Magiques*), a les honneurs ce mois-ci de la revue de la *Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs (FFAP)*.

Un autre membre du **MCR** participera également à ce festival. C'est un habitué car cela fait déjà quelques années qu'il participe au close-up et s'occupe de la régie son... Il s'agit de **Spontus**.

Draco signale que la lévitation créée par **Spontus** rencontre un succès certain.

Yogano, Dominique Webb, Gérard Majax – pour ne citer qu'eux – ont dit beaucoup de bien de cette création dont **Spontus** a déjà vendu 20 exemplaires en France.

Pour ceux qui veulent en savoir plus sur cette lévitation qui peut être présentée entièrement entourée, allez en page d'accueil du site du **Magicos Circus Rouennais** et cliquez sur le lien dans la colonne de gauche. Vous pourrez ainsi accéder à la vidéo de présentation.

Puisque l'on est dans la partie infos diverses et variées de la réunion, **Christophe** demande si quelqu'un connaît le spectacle "*Magicien(s), tout est écrit*" car il envisageait d'aller le voir. Rappelons qu'il s'agit d'un spectacle mis en scène par **Arthur Jugnot**, joué par **Sébastien Mossière, Julien Labigne** et **Jean Luc Bertrand**.

Draco lui répond qu'il a vu le spectacle et qu'il a bien aimé.

Du coup **Christophe** va peut être proposer qu'on y aille en groupe...

Bruce Adams prévient que le mois prochain – du 19 au 21 février – se déroulera la *Convention Magique de Blackpool*.
Et quelqu'un précise que le *Congrès de la FISM* sera également à Blackpool en 2012.

*
* *
*

Magicien(s) tout a été dit.... On passe donc à la seconde partie de la réunion...

Et c'est **Alban** qui débute avec un grand classique de la Magie : le sac à l'œil.
Cette routine du sac à l'œuf tombe vraiment à point alors qu'on vient juste de parler de *Black Poule...*



Un sac... noir... vide et hop ! Un œuf y apparaît...
Alban remet l'œuf dans le sac d'où il disparaît.

Mais où est-il passé ?

Dans ma poche indique **Alban** qui sort l'œuf de la poche de son pantalon.

Puis il dépose cet œuf dans une quêtuse et à nouveau l'œuf disparaît... enfin, pas tout à fait car il devient en fait... invisible.

Alban demande alors à **Fabien** de prendre l'œuf invisible et de le lancer vers lui.

Pas contrariant pour deux sous, **Fabien** s'exécute et **Alban** tient son sac ouvert à la main et hop ! Il fait semblant de rattraper l'œuf...

Semblant ? Non car l'œuf est désormais devenu à nouveau visible et **Fabien** peut ainsi le sortir du sac et le montrer à tout le monde.

Il y a plusieurs façons de présenter ce type de routine. Un livret intitulé "**Petite Encyclopédie du Sac à l'Oeuf**" a d'ailleurs été écrit sur le sujet par *Jean de Merry*.

Attention lors de votre achat de cet accessoire... Il existe différents modèles, plus ou moins faciles à utiliser.

Draco précise que le modèle utilisé par **Alban** est le sac *Malini*.

Alban propose ensuite de nous présenter un de ses amis qui est venu avec lui...

Il sort alors une boîte d'environ 40 centimètres de long et je me dis que son ami doit être ce qu'on appelle désormais en politiquement correct.. *une personne de petite taille*.

Alban met son oreille contre la boîte pour savoir s'il y a du bruit à l'intérieur puis il ouvre le tiroir de la boîte... mais celle-ci est vide.

Ah ! Manque de bol il semblerait que l'ami soit sorti....



Alban referme le tiroir... puis l'ouvre à nouveau et on constate tous qu'il y a désormais dans la boîte ce qui – à première vue – ressemble à un raton laveur.

Enfin, ce qui est sur, c'est que ce n'est pas un putois car l'air de la pièce reste tout à fait respirable.

Alban fait alors les présentations et le raton laveur secoue la tête de haut en bas... ce que j'interprète comme un salut.

Ensuite **Alban** demande à son... ami... s'il veut bien travailler avec lui...

Et le raton laveur secoue la tête de droite à gauche (à moins que ce ne soit le contraire), ce que j'interprète comme un "*non*" qui n'arrête pourtant pas **Alban** puisque voilà maintenant qu'il enferme la "*pôvre bête*" dans une boîte qui ressemble furieusement à une mini boîte zig zag...

Il s'agit peut être d'une punition pour ce refus de "*coopérer*".

La boîte semble effectivement être une Zig Zag car **Alban** se saisit de deux petites lames qu'il enfonce de part et d'autre de cette boîte tandis que le raton laveur hurle comme un putois...

Ce qui vous l'avouerez est un comble.

Et c'est doublement un comble car tout le monde sait très bien qu'un putois ne parle pas et se contente de secréter une odeur pestilentielle.

D'où l'expression "*qui ne dit mot qu'on sent*".

Mais revenons à nos moutons.. ou plutôt à notre raton laveur.... Enfin... Ce qu'il en reste.



La tête de la malheureuse bestioles dépasse du haut de la boîte, et sa queue est également visible en bas.

Puis **Alban** décale la partie centrale de la boîte afin de montrer que si la SPA lui cherche des poux dans la tête, ce sera pour actes de cruauté extrême envers un raton laveur.

Tout le monde constate que ce que **Alban** appelait "*son ami*" est désormais en trois parties.

Ah... la notion d'ami... Une notion sacrement galvaudée... J'en sais quelque chose.

Aïe ! Non pas sur la tête !

Alban remet en place la partie centrale de la boîte, ouvre les portes et en sort un raton laveur intact.

Tout est bien qui finit bien.... La SPA (la *Société Protectrice des Amis*) n'y trouvera rien à redire.

Une presque grande illusion qui ne peut que plaire aux enfants et aux plus grands... avec un matériel fait "*maison*".

Et pour terminer, **Alban** nous indique que lors de la réunion précédente **Christophe** a présenté le papier toilettes déchiré et reconstitué... et que lui aussi présente cela.. mais qu'en plus, il l'explique aux gens.

Ah ! Ça c'est pas bien **Alban**. Un magicien ne doit jamais dévoiler ses secrets.

Et comme **Alban** insiste... On le laisse nous présenter SA version du papier toilettes déchiré et reconstitué.

Il nous présente donc une feuille de papier toilettes qu'il déchire, puis il souffle sur son poing fermé contenant la feuille déchirée qui se trouve alors reconstituée.

Bravo **Alban** ! C'est effectivement l'effet annoncé...
Bon suivant !

Quoi ? Ah ! L'explication ? ... Bon ben on t'écoute.

Et **Alban** d'expliquer que pour faire ce tour il faut en fait deux feuilles de papier toilettes. Une feuille qui est présentée au public et l'autre qui est roulée et tenue secrètement dans la main...

J'ai honte de me rendre ainsi complice d'une divulgation d'un secret de Magie.
Si ça se trouve, je ne pourrai jamais plus postuler pour une carte de membre FFAP.



Alban poursuit sa délation en expliquant qu'après avoir déchiré la première feuille, on échange la feuille déchirée avec la seconde qui est entière et c'est cette seconde feuille qu'on montre au public.

Le problème étant qu'il reste dans l'autre main la première feuille déchirée... et qu'il faut s'en débarrasser.

Alban explique qu'il y a plusieurs techniques notamment celle qui consiste à laisser tomber discrètement à terre la feuille déchirée mais qu'en ce qui le concerne il a une méthode infaillible : il souffle sur sa main et hop ! Immédiatement la première feuille se retrouve reconstituée.

Et c'est triomphalement qu'**Alban** nous présente les deux feuilles de papier toilettes intactes.

Mais ? Mais alors **Alban** ne vient pas de trahir le Serment de la Magie... Et donc... Moi non plus... ce qui signifie que j'ai encore mes chances avec la FFAP.

Et **Alban** de conclure ... *"Bon tout le monde a compris, alors c'est pas la peine que j'explique..."*

Moi j'aime beaucoup cette expression qui est une des expressions favorites de notre ami **Alban**.

Devant notre insistance, **Alban** consent finalement à nous expliquer ses routines...

Bon ! Peut-on vraiment parler... d'explications ?

Ça me rappelle une scène du film le 5^{ème} *Élément* où un des personnages dit au héros incarné par **Bruce Willis** qui vient de tuer deux extraterrestres, "*j'aime bien la façon dont vous négocier..*"

Et bien moi, j'aime bien la façon dont **Alban** explique...

Edgard se lève et vient prendre la place de **Alban**.

Il tient à la main une cruche contenant un fond d'eau...

Ben s'il veut nous payer un coup pour la nouvelle année, il n'y en aura pas pour tout le monde.

Et en plus... de l'eau ! Pouah !

Moi j'ai un principe, je ne bois pas un liquide avec lequel je me lave.

En fait, il semble que **Edgard** ait autre chose en tête que de nous payer un coup.

Il pose sa cruche sur la table puis nous montre une sorte de gobelet métallique qu'il remplit ensuite à ras bord avec l'eau de la cruche.



Puis **Edgard** recouvre le gobelet ainsi rempli avec une carte à jouer de taille jumbo et ceci étant fait, il retourne le gobelet en maintenant en place la carte.

L'eau ne coule pas...

Normal, puisque **Edgard** maintient la carte en place.

Edgard retire alors la main et on constate que l'eau ne coule toujours pas et que la carte reste en place.

Bon ça.. okay c'est un phénomène physique d'adhérence qui peut s'expliquer...

Puis **Edgard** retire la carte et là encore l'eau ne coule pas...

"Ah ! Ya un truc" comme dirait **Gérard Majax**.



Edgard remet en place la carte jumbo, puis retourne le gobelet ouverture vers le haut, retire la carte et incline le gobelet d'où cette fois-ci l'eau s'écoule normalement.

Étonnant non ?

J'avais entendu dire que ce *gimmick* était assez... bruyant. Il n'en est rien apparemment.

Bon c'est vrai que certains dans la salle ne sont pas très... attentifs (j'ai les noms.. mais je balance pas...) et il est rare qu'en prestation la salle soit silencieuse au point d'entendre une mouche voler.

Draco indique que cette routine marche très bien avec les enfants et qu'on peut la faire façon gag en mettant le gobelet au-dessus de la tête du gamin .. Tout le monde s'attendant à ce qu'il reçoive l'eau sur le crâne.

Edgard sort maintenant un support comportant trois lignes et trois colonnes.
Puis il nous montre différentes cartes supportant chacune un chiffre différent.

Les cartes – au nombre de 9 – sont distribuées trois par trois à trois membres de l'honorable assemblée puis **Edgard** saisit une ardoise et y inscrit quelque chose sans nous le montrer en indiquant qu'il s'agit d'une prédiction.

Edgard demande ensuite à chacun des trois "assistants" de lui redonner une carte de leur choix.

N'importe laquelle ... Et avec les trois cartes ainsi récupérées il constitue une ligne de cartes sur le support. Ces trois cartes forment un nombre : 568

Il renouvelle sa demande avec une seconde carte pour constituer une seconde ligne de trois cartes qui forment le nombre 439 et il fait de même avec les dernières cartes récupérées qui forment le nombre 712.



Edgard demande alors à **Vincent** d'additionner ces trois nombres. Le total donne 1719.

Un résultat qui fait sursauter **Edgard**.

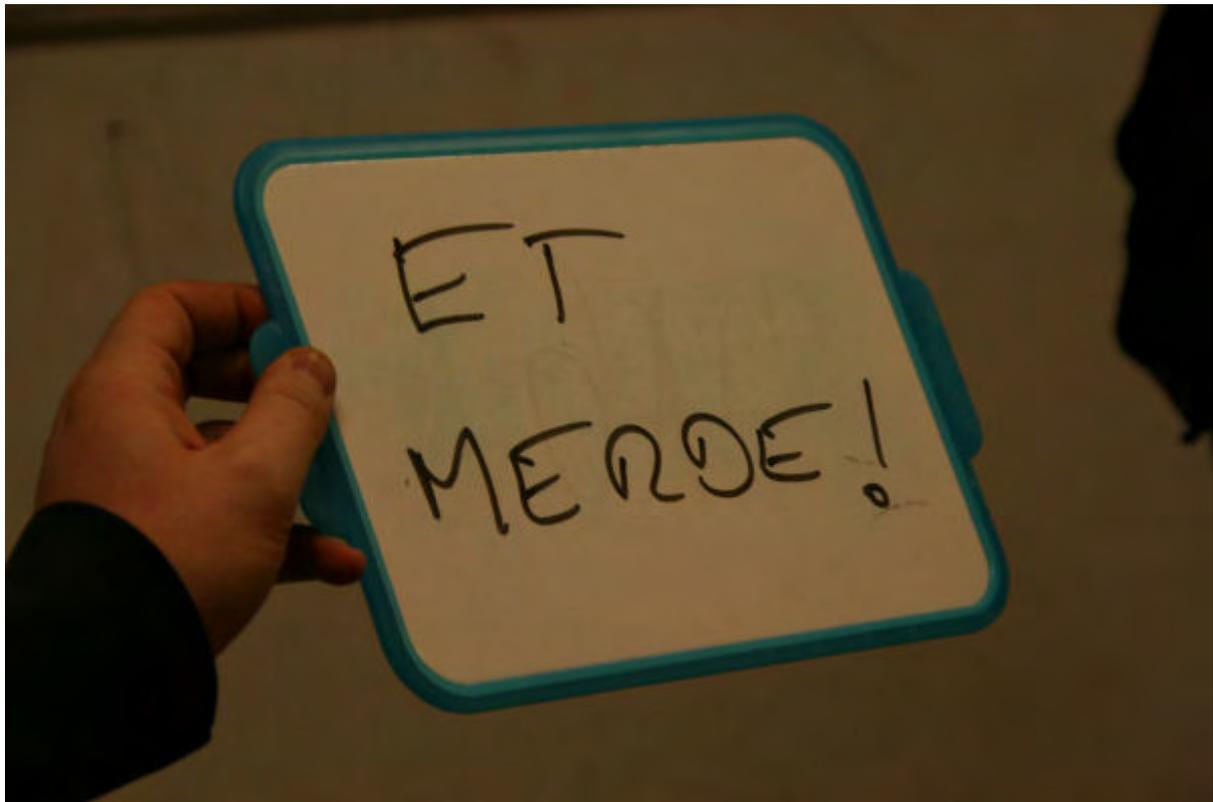
"*T'es sur ?*"

Et **Vincent** de répondre avec un sourire : "*Ah ben oui... avec la calculatrice c'est facile...*"

N'ayant qu'une confiance restreinte dans la technique... Je fais le calcul à la main pour arriver au même résultat que **Vincent**.

Edgard est perplexe et nous affirme "*J'comprends pas c'est la première fois que ça m'arrive d'habitude ça marche tout le temps...*"

Draco profite de cet instant d'intense étonnement pour se saisir de l'ardoise, l'effacer et inscrire dessus "Et merde !" Ce qui, il faut l'avouer, pourrait être une prédiction exacte en ce qui concerne **Edgard**..



Puis ayant fait marrer tout le monde, **Draco** efface à nouveau l'ardoise et y inscrit "*Draco Comedy Magic Show à l'Almendra le 25 et le 26 janvier 2010*". Au moins il ne perd pas le nord.. Et selon l'adage bien connu : *Publicité bien ordonnée commence par soi même...*

Edgard propose de recommencer sa prédiction et à la grande déception de **Draco**, il efface l'ardoise et y réinscrit sa prédiction et cette fois-ci les cartes sont disposées par colonnes et non par lignes.

Le total est fait... Tada ! Et patatra... Ça foire à nouveau.

"Bon je vais voir ça... Parce que c'est la première fois que ça ne marche pas..."

D'un autre côté... Si c'est la première fois que tu le fais ... Aïe ! Non pas sur la tête !

Pas démonté pour autant (c'est à cela que l'on reconnaît un grand artiste... celui qui sait rebondir sur un échec..), **Edgard** propose un autre tour basé sur les chiffres (ah là il prend peut être des risques ...) et s'armant de son ardoise, il inscrit une nouvelle prédiction.

Il demande un volontaire et c'est **Fabien** qui s'avance et qui doit inscrire sur un tableau un nombre à trois chiffres de son choix. **Fabien** écrit 671.

Ce nombre est également inscrit une seconde fois sur la même ligne à la demande d'**Edgard**.

Ensuite **Fabien** est invité à inscrire un nouveau nombre de trois chiffres de son choix sous le premier 671. Il inscrit 453 tandis que **Edgard**, déclare "*Pour gagner du temps je vais en inscrire un également*" et il inscrit le nombre 546 sous le second 671.

Nous avons donc sous les yeux deux lignes et deux colonnes de chiffres. La première ligne comportant deux fois le même chiffre.

Vincent est à nouveau invité à user de la calculette.

Ah ben non ! Il a fait foirer le tour tout à l'heure, il faudrait peut être mieux demander à quelqu'un d'autre ...

L'opération à faire est double... D'abord multiplier 671 avec 453, puis 671 avec 546 et additionner les deux résultats.

Le total donne 670329.

La prédiction est vérifiée et elle est exacte...

Ouf !



Edgard retourne s'asseoir et je le vois aussitôt reprendre ses cartes numérotées pour tente de découvrir ce qui a fait rater la première routine.

Ce qui me gêne dans ce genre de routine avec des chiffres et des nombres où l'on fait des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions (j crois que j'ai rien oublié...) c'est que le spectateur comprend que c'est mathématique et qu'il n'y a rien de magique. C'est un peu comme certaines routines automatiques de cartes où il faut distribuer - je ne sais combien de fois les cartes - pour arriver au résultat final.

Draco, auquel j'ai repris mon appareil photo, s'adresse maintenant à **Théo** et lui dit sur le ton de la plaisanterie.. "*Alors Théo, si tu nous montrais quelque chose ..*"

Le *Magicos Circus Rouennais* est un club ouvert... et à la différence de la *FFAP* on ne fait pas passer d'examen de passage. On demande juste que les postulants démontrent qu'ils ont déjà fait un – petit – travail personnel en matière de Magie et qu'ils sont motivés. D'ailleurs, l'expérience a montré que certains sont venus une seule fois – voire deux – et on ne les a plus revus. Soit ils ont trouvé notre niveau affligeant... ou autre élevé pour eux. Car il faut le rappeler, la Magie est exigeante et si on veut progresser, ben c'est comme partout, il faut bosser.

Théo a bossé la Magie... longuement et notre "*examen de passage qui n'en est pas un*" ne va sûrement pas le stresser.

Il faut signaler que **Théo** est membre *FFAP* depuis hyper longtemps – D'ailleurs il ne parle pas de *FFAP* mais de *AFAP*, c'est vous dire si ça fait longtemps... et il indique qu'il a passé son examen d'entrée à l'*AFAP* avec un certain ... *Docteur Jules DHotel*.

Dingue non ?

Jules DHotel, l'auteur de "*La Prestidigitation sans bagages*" un livre écrit en 1936 et un des premiers livres de magie dont j'ai pu lire quelques chapitres du temps où j'allais sur le site *Climagic* créé par *Guillaume Singer*.

J'en profite pour faire ici un aparté en forme de remerciement et pour dire que *Guillaume Singer* a été un des premiers à me tendre la main – moi le profane, le novice – tandis que d'autres, ayant une très haute opinion d'eux-mêmes et de leur art, n'hésitaient pas à se montrer acerbes et désagréables envers les débutants en général et moi en particulier.

J'ai vu que les pages de *Climagic* étaient à nouveau accessibles sur le site la [Séquence du Prestidigitateur](#). . Enfin... Quand je dis "*j'ai vu...*" c'est plutôt (pas le chien) que j'aurais bien aimé les revoir... les pages... mais mes mots de passe ne sont plus valides et il faudrait que je refasse tout le parcours initiatique pour avoir à nouveau accès à ces pages que j'avais beaucoup appréciées. Et ça me gave grave... Tant pis !

Nous sommes donc très heureux d'accueillir **Théo** qui sans nul doute saura nous apporter beaucoup... si toutefois nous réussissons notre examen de passage auprès de lui et qu'il accepte de revenir nous voir.

Car **Théo** demeure à Ferrières en Bray... à environ une heure de route en voiture de Rouen et donc il va vraiment falloir qu'on l'impressionne pour lui donner envie de revenir.

Théo se propose de nous présenter le plus vieux tour de l'humanité : *les gobelets (cups and balls* comme disent les Anglo-saxons).

Il nous montre trois beaux gobelets en cuivre et nous fait vérifier qu'ils sont bien vides.

"Rien dans les mains, rien dans les poches..."

En fait tout est dans le petit sac qu'il sort ensuite et d'où il extrait trois muscades et ce qui ressemble vaguement à une de ces baguettes de joueur de batterie ou de percussions qu'on appelle "*des balais*".

Draco, ancien batteur lui-même sait de quoi je veux parler et les amateurs de jazz également.

Allez ouste... Du balai !
Circulez ya rien à voir !...

Et c'est vrai que les muscades passent de gobelets en gobelets, se rejoignent, jouent avec notre sens visuel pour finir par se transformer en pommes (normal on est en Normandie...) mais une transformation éphémère car ces pommes fusionnent pour se transformer en une orange.



Le geste est sur, le boniment est parfaitement maîtrisé. On voit l'expérience en action.
Ça donne envie d'apprendre et de savoir faire. Encore un truc à mettre sur ma liste de compétences à acquérir...

Théo – qui nous a dit avoir été professeur de physique – nous propose un tour... de physique ... avec des cartes.

Et il commence à nous parler de la théorie quantique...
Non ! Pas cantique.. Ça n'a rien à voir avec du chant d'église...
C'est de la physique. Suivez un peu !

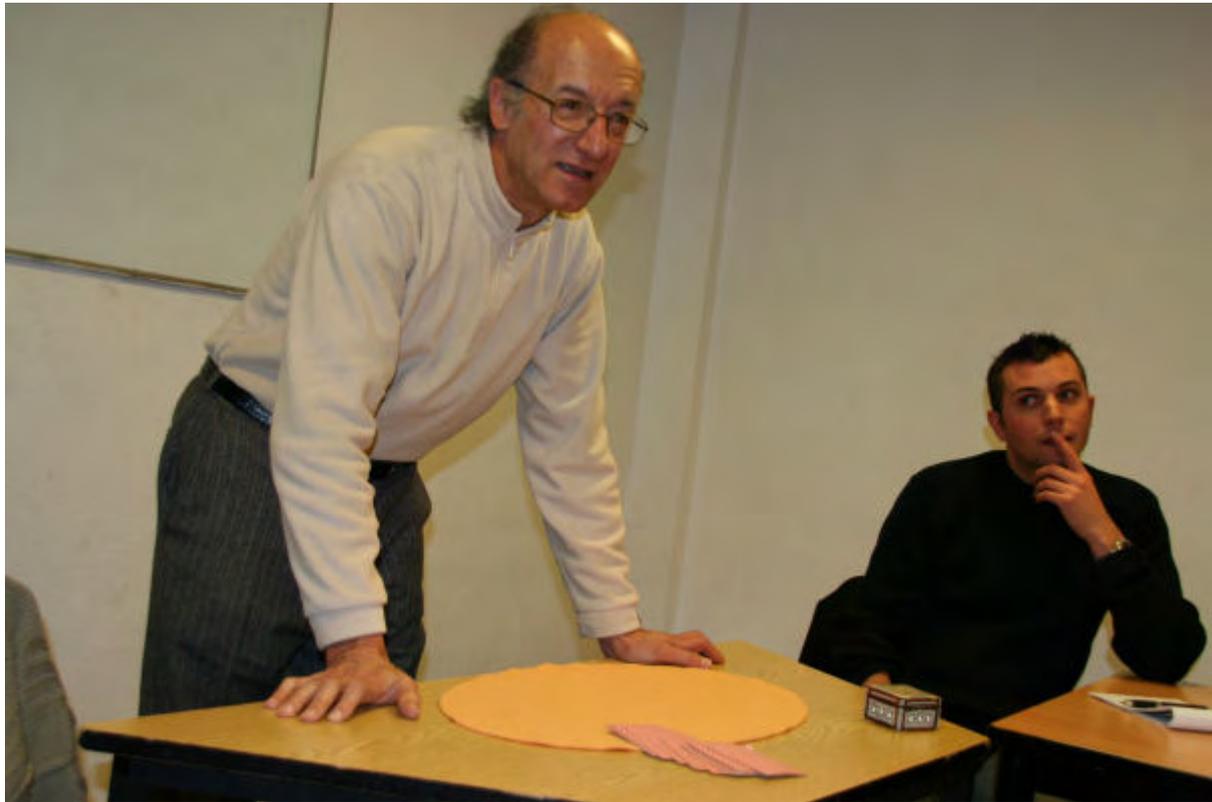
Draco choisit une carte et la signe avant que cette carte ne soit perdue dans le jeu. Puis le jeu est coupé en deux (pas avec un couteau...) et une partie est remise à **Draco** tandis que l'autre est conservée par **Théo** qui précise doctoralement (depuis qu'il a été formé par **Jules Dhotel**, **Théo** parle toujours *doctoralement*...) "*La théorie est que, tant qu'on n'a pas fait d'observation... on doit considérer que la carte signée est dans les deux paquets*"

Théo distribue sur la table 5 cartes de son paquet. La carte signée ne s'y trouve pas. Il invite **Draco** à faire de même. La carte ne se trouve pas plus dans les cartes distribuées par **Draco**.

Théo distribue encore quelques cartes. Pas de carte signée. Puis il invite **Draco** à distribuer à nouveau quelques cartes. Là encore, pas de carte signée.

Théo distribue les cartes qui lui restent et n'ayant pas trouvé la carte signée déclare "*La carte signée n'étant pas parmi celles-ci, on doit en déduire qu'elle se trouve parmi celles que Draco a encore en main.*" – cela découle de l'observation.

Draco termine sa distribution et tout le monde peut constater que la carte signée ne se trouve plus dans le jeu.



Théo attire alors l'attention sur une petite boîte qui se trouve sur la table depuis le début de la routine. Cette boîte est alors ouverte et retournée pour en vider son contenu. Une carte à jouer pliée en trois maintenue par un trombone (pas l'instrument ...) tombe alors sur la table.

Théo s'en saisit ôte le trombone, déplie la carte pour faire constater qu'il s'agit de la carte signée.

Wouah ! C'est dingue la théorie quantique.

Mes biens chers frères, chantons ensemble un cantique à la gloire de **Théo** dont le nom est – comme chacun le sait – **Rême**. (je vous laisse chercher la solution ... Humour !)

Théo nous explique cette routine et indique que la taille de la boîte à son importance car elle doit être plus petite que le jeu de cartes afin d'ôter tout doute d'une manipulation du magicien dans l'esprit du public.

Draco indique que pour ce tour on peut également utiliser une *Kennedy Box*.

Théo en convient mais indique qu'il préfère cette méthode car tout peut être laissé à l'examen à l'issue du tour. Et c'est pas faux !

Draco signale que l'idée du trombone autour d'une carte est utilisée par *Jay Sankey*.

Jean-Luc propose pour changer de nous faire un petit tour de cartes...

Et spécialement pour **Clément**, il commence par faire un mélange à l'Américaine, à peine audible, léger... aérien pourrions-nous dire. La classe quoi !

Le jeu est ensuite étalé et on peut tous constater que les cartes sont parfaitement mélangées. Et **Jean-Luc** d'indiquer qu'en fait son mélange ne sert à rien car il doit séparer les cartes rouges et les cartes noires.



Il saisit donc le jeu en main et distribue les cartes rouges sur la table tout en conservant en main les cartes noires.

Les deux tas séparés sont posés face en l'air sur la table.

Fabien est invité à choisir une carte noire – le 3T – qui est remise au hasard parmi les cartes noires. Et **Draco** est invité à choisir une carte rouge – RK – qui est remise au hasard parmi les cartes rouges.

Le paquet de rouges est alors coupé en deux. De même que le paquet de noirs.

Jean-Luc prend l'un des paquets de noirs et propose de le mélanger face en bas dans l'un des paquets de rouges face en l'air.

Puis, il prend le paquet de noirs restant et le mélange face en bas dans le paquet de rouges restant face en l'air.



Un claquement de doigts, puis **Jean-Luc** retourne et étale les deux paquets.

Toutes les cartes noires sont désormais réunies face en l'air dans un seul paquet – à l'exception d'une carte qui est face en bas. Et toutes les cartes rouges sont réunies faces en l'air dans un seul paquet à l'exception d'une seule carte qui est face en bas.

Le paquet de noires contient la carte rouge choisie par **Draco** et le paquet de rouges contient la carte noire choisie par **Fabien**.

Magique !

Ça s'appelle *Sympathie des Rouges et des Noires*, et c'est de **Dominique Duvivier** (Cartomagie Année 2002).

Et c'est **Clément** qui prend la suite... Un **Clément** très smart avec veste et cravate... Une cravate très flashy d'ailleurs. Mais comme dit l'Autre, le célèbre philosophe "*L'Égout et l'Éboueur, ça se discute pas...*"

Et **Clément** sort ses accessoires : un jeu et cinq dés.

Puis il annonce qu'on va choisir les cartes au hasard avec des dés.

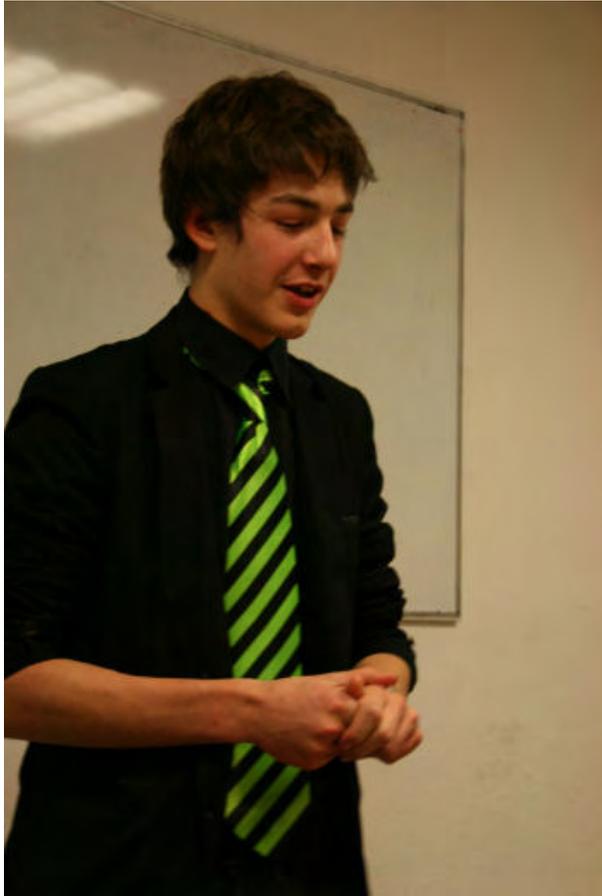
Et bien évidemment tout le monde de s'écrier "*Eh Dédé !..Mais il est où Dédé ?*"

Clément fait remarquer qu'il s'attendait à notre remarque...

Ah ben comme ça au moins il n'aura pas été déçu...Nous, ça nous fait marrer.

Clément précise que le chiffre le plus élevé qu'on peut faire en lançant les 5 dés est 30.

Et c'est pas faux ...



Il compte donc 30 cartes sur la table.

Puis il ajoute qu'il veut tenter une expérience de voyance et que pour ce faire, il doit vider son esprit. Il sort alors une perruque blonde qu'il pose sur sa tête.

Et immédiatement, comme par Magie, on voit au fond de ses yeux des poissons rouges qui tournent comme dans un bocal.
(Non je déconne.... C'est pas vrai.)

Ensuite, **Clément** retire sa cravate et l'entoure autour de sa tête pour se cacher les yeux en indiquant, que cette cravate étant très voyante, ça va l'aider.

Wouah... **Clément** a mangé un clown ce matin au petit déjeuner.

(J'ai l'air de me moquer comme ça... mais en fait, je l'aime bien **Clément** parce qu'il a quinze ans et qu'il adore la Magie...





Draco lance les dés... Le total fait 24. On compte vingt quatre cartes et la 24^{ème} correspond au 2T

Clément se concentre ... *"je vois une carte...; Une carte noire... C'est un Six... Un Six de Trèfle !"*

Draco : *"Non !"*

S'en suit le dialogue suivant ...enfin dialogue... faut le dire vite parce qu'à un moment ça tourne plutôt au monologue pendant que nous, on attend gentiment la suite ... :

Clément : *"Ce n'est pas un Six.... T'es sur ?"*

Draco *"Non ce n'est pas un Six et oui je suis sur..."*

Clément *"Ah ! Là ça m'embête.... C'était quoi la carte et sa position ?"*

Draco : *"2 de Trèfle et 24.."*

Clément :*" (silence... signe d'une intense réflexion) ..24 ?... Ah oui ! Je comprends.. Mais là n'était pas le but du tour..."*

Ah il est fortiche le **Clément**, il dit qu'il va faire un tour de voyance, se plante et il nous annonce tranquillement que ce n'était pas le but du tour...

Clément : *"Ah je vois ! (alors qu'en fait, il n'a rien vu...) Ben oui... Quand on se trompe de paquet..."*

Il tâtonne sur la table à la recherche des cartes...

Clément : *"Bon c'est très déstabilisant de ne rien voir..."*

Tout en disant cela, **Clément** a enlevé la cravate qui lui masquait les yeux et retourne certaines cartes.. Puis il bricole l'autre partie de son paquet en palpant les cartes...

Clément : "Ah ! Mais oui... "

Et **Clément** retourne à sa place et se met à fureter dans son sac, d'où il ressort ... un jeu de cartes.

Il sort les cartes de l'étui ... regarde les cartes....

Les range puis sort un second jeu de son sac, sort les cartes de l'étui, regarde les cartes et se rend compte que c'est ce jeu là qu'il aurait du prendre.

Et tout content **Clément** revient devant nous et là – sans perruque – sans cravate – il recommence sa routine et là, ça marche, il "voit" la bonne carte et nous indique comme précédemment "Mais là n'était pas le but du tour" puis il retourne les cartes restantes et on peut tous constater que chaque carte comporte une lettre et que l'assemblage des lettres forme des mots qui eux-mêmes forment la phrase - qui n'en est pas une, car il manque un verbe : *BONNE ANNÉE AU MCR.*



Et **Clément** d'expliquer..."Ça peut paraître compliqué mais il n'y a pas grand-chose à faire..."

Non c'est vrai... Juste ne pas se tromper de jeu. Sacré **Clément** !

Pas démonté pour tout autant, notre jeune magicien indique que comme il n'était pas sur de lui il avait prévu de nous faire un autre tour.
Il désigne deux livres qui sont posés sur la table et demande à **Fabien** d'en choisir un.



Fabien désigne l'un des livres.

Clément s'en saisit et sans regarder effeuille les pages du livre en demandant à **Fabien** de lui dire stop quand il veut.

Fabien arrête **Clément** sur la page 65.

Clément demande de rechercher le premier mot long de la première ligne et de le mémoriser. Il se concentre, puis il annonce "Kilogramme".

Exact !

On recommence avec la page opposée et **Clément** annonce "Villageoise"

Encore exact.

Ce tour est possible grâce aux EJO Book Test....

Draco recommande à **Clément** d'éviter de dire "un mot long" mais plutôt de dire "afin de compliquer un peu l'expérience je vous demande de choisir un mot.. Mais pas un mot facile comme une préposition ou un article de liaison.. Non choisissez plutôt un mot comportant par exemple au moins trois syllabes"

Et **Draco** de poursuivre en indiquant qu'on peut faire ce type de routine avec une méthode économique et facile à utiliser... et pour ce faire, il nous explique cette méthode basée sur les chiffres qu'on peut former grâce aux doigts des mains.

Afin de ne pas déflorer le sujet, je n'en dirai pas plus.

Puis **Draco** nous parle d'une méthode utilisant une pièce de monnaie, et qui permet de faire ce tour de façon quasiment impromptue avec n'importe quel livre. Il vous faut deux livres, ce qui nous fait un kilo et s'il y en a un peu plus, je vous le laisse ?

Edgard revient devant nous car il a trouvé la solution à son problème.

Il recommence donc sa routine en distribuant les cartes et gage d'une super méga confiance en moi, me remet LA calculatrice.

Auparavant il a inscrit sa prédiction sur l'ardoise – en la tenant loin de **Draco** - et une fois toutes les cartes en place, je procède à l'addition finale et...

Et merde ! Ça ne marche pas.

Bon, comme on n'aime pas laisser un copain dans la merde, on s'y met tous et finalement on lui trouve sa solution. Une petite subtilité à laquelle **Edgard** n'avait pas prêté attention.

Raynald prend la suite et sollicite l'aide de deux personnes. **Draco** et **Johan** se portent volontaires.

Raynald sort un jeu de cartes et met les Jokers de côté.

Le jeu est ensuite coupé à deux reprises.

Draco est invité à prendre la première carte du dessus du jeu et à en prendre connaissance.

Johan est invité à prendre connaissance de la carte suivante.

Les deux cartes sont ensuite remises dans le jeu qui est à nouveau coupé à plusieurs reprises pour perdre les cartes.

Raynald indique que personne ne sait où sont les cartes dans le jeu mais qu'on sait une chose, c'est qu'elles se suivent.



Draco est alors invité à distribuer le jeu en deux tas pour, explique **Raynald**, qu'il y ait une carte dans chacun des tas.

J'annonce "*Tamariz*"..

Et **Raynald** me répond "*Non ce n'est pas de lui, c'est de Albert Colombini...*"

Alors forcément ça nous fait tous rire... D'une part parce que c'est **Aldo Colombini** et pas Albert Colombini et d'autre part parce qu'on est quasiment sûr que c'est du **Tamariz**...

Ah... C'est pas gentil de se moquer de ses petits camarades... Je promets qu'on essaiera de plus recommencer.

Puis **Raynald** prend le premier tas, le regarde et en sort une carte – celle choisie par **Draco**.

Puis il prend le second paquet et en sort la seconde carte choisie par **Johan**.

Enfin il montre les deux paquets et tout le monde constate que le premier paquet ne contient que des cartes noires et le second que des cartes rouges.

Raynald précise qu'il a découvert cette routine dans le livre de **Roberto Giobbi** intitulé "*Roberto Light*"

Et **Draco** de préciser qu'à la base c'est la routine "*Ni Fou ni Aveugle*" de **Tamariz**, sauf qu'à la fin **Juan Tamariz** ne montre pas les paquets, mais le mélange entre eux.

Notre Puits de Savoir, j'ai nommé **Draco**, nous explique la *Donne Un – Un Deux* de **Lennart Green** qui permet de séparer assez rapidement les cartes rouges des cartes noires dans un jeu

Fabien vient maintenant nous proposer une routine ... de cartes avec l'assistance de **Alban**. Pour ce faire, il prend un jeu de cartes... qui est mélangé.



Fabien étale les cartes entre ses mains pour montrer qu'elles sont bien mélangées puis il pose le jeu sur la table et demande à **Alban** de le couper – sans compléter la coupe.

Le seconde partie du jeu est posée sur la première mais inclinée par rapport au reste du jeu afin, précise **Fabien**, de marquer l'endroit de la coupe.

Après avoir donné quelques explications, **Fabien** demande à **Alban** de prendre connaissance de la carte de coupe, de la mémorise et de la perdre dans le jeu en complétant la coupe.

Ensuite, **Fabien** sort un petit boîtier de sa poche et nous pouvons constater que ce boîtier est décoré pour ressembler à un radar comme ceux qui bordent nos routes et qui nous prennent en photo pour peu qu'on roule un peu trop vite. Sauf que celui-ci est miniature.

Fabien nous montre que bien que petit, ce radar fonctionne et nous pouvons voir un éclair sortir au niveau d'un viseur de l'appareil.

Et **Fabien** nous explique que **Alban** a été flashé parce qu'il avait remis sa carte trop vite dans le jeu. Et pour prouver ses dires, il ouvre une petite trappe sur le boîtier d'où il sort une mini photo comportant l'image d'une carte... La carte choisie par **Alban**.

Routine amusante et ô combien d'actualité ... et ô combien ça coûte ?

Ça coûte cher... Je veux parler des excès de vitesse mais également de cette routine car le matériel n'est pas donné.

Jean-Luc signale que *Norauto* vend une Tirelire radar qui fait un éclair de flash quand vous mettez une pièce... Décidemment, avec les radars, c'est toujours une question d'argent.

Et c'est maintenant **David Magiconan** qui approche – lentement, pour éviter de se faire flasher...

Une fois parvenu sans encombre à la table, il sort un jeu de cartes un peu particulier car les cartes ont des chiffres ou des nombres au dos.

Des chiffres ou des nombres qui ne correspondent bien évidemment pas à la valeur faciale des cartes... sinon ça serait trop simple.

Magiconan demande à **Jean-Luc** de citer une carte de son choix.

Jean-luc choisit le VP... Puis se ravise et cite le 5C... puis change à nouveau d'avis et cite le 10T... Tiens voilà qu'il fait son "**Clément**"...

Magiconan attend patiemment et demande quel est le choix final.

Jean-luc décide de revenir sur son choix initial avec le VP.

Ouf ! La crise est passée ...

Puis **Magiconan** demande à **Draco** de choisir également une carte.

Ah ! Là je crains le pire car **Draco** est également très joueur par moment..

Mais contre toute attente **Draco** choisit immédiatement le 5C.

Magiconan demande ensuite à **Toff** de choisir une carte et celui-ci choisit la DK.



Les trois cartes ont été sorties du jeu au fur et à mesure et posées face en l'air sur la table.

Magiconan précise alors qu'il a une prédiction et sort un morceau de papier de sa poche sur lequel sont représentés trois dos de cartes.

Un nombre est inscrit sur chaque dos.

Magiconan retourne ensuite une à une les cartes citées par **Jean-Luc, Draco et Toff**. Elles comportent les mêmes nombres au dos.

Cataclysm de **Brian Caswell**, l'auteur de *Trilogy*.

Personnellement – et je ne suis pas le seul – je trouve que *Trilogy* est nettement moins "usage à gaz".

Modestement, **Draco** signale qu'il y a une excellente version de *Trilogy*, intitulée *Prison Deck* faite par un certain... **Draco**. Publicité bien ordonnée commence par soi-même...

Après **DraCo**, voici **DraGo**...

Tiens, faudra qu'on lui demande un jour à **Florent** "Pourquoi **DraGO** ?"

Et pour ne pas être en reste, on demandera également à **Julien** "Pourquoi **DraCO** ?"

DraGo nous présente un jeu... très très spécial.

En fait, toutes les faces sont blanches.

Enfin... pour nous, car **DraGo** affirme être en mesure de voir la valeur des cartes et il en sort quatre du jeu en nous affirmant qu'il s'agit d'un carré de 7.

Moui... On va dire ça... Et puis on va appeler tout de suite les infirmiers pour qu'ils viennent le chercher, car à mon avis c'est pas du trèfle qu'il a fumé notre ami **DraGo**.

Toutefois notre étonnement est grand en le voyant compter une à une les cartes et à voir apparaître à chaque comptage un 7 bien réel.

Quoique... On finit par douter car au final les quatre cartes redeviennent blanches. Peut être qu'on a rêvé...



Une routine maison, que **DraGo** appelle "*le jeu imaginaire*".

Johan vient nous montrer ce qu'est une véritable addiction au tabac.

Il nous montre un paquet de cigarettes vide.

Qu'il referme et ouvre aussitôt et nous constatons que le paquet est désormais rempli de cigarettes.

Évidemment pour les gros fumeurs ça peut être utile.

Mais **Johan** a également une méthode pour réduire la consommation de tabac.

Il prend une cigarette dans le paquet et l'enferme dans un petit tube d'une taille à peine supérieure à celle de la cigarette.

Le tube est refermé, puis aussitôt rouvert.

La cigarette à disparu.

Johan incline alors le tube et une minuscule cigarette tombe sur la table.



Un des premiers tours que j'ai achetés quand j'ai commencé la magie.
L'effet est amusant et **Johan** a eu la bonne idée de le coupler avec un autre effet.
On peut même si on est perfectionniste "*habiller*" le gimmick d'un vrai papier de cigarette prélevé sur une vraie cigarette du commerce et coller quelques brins de tabac à l'opposé du bout filtre.

Christophe s'avance maintenant pour nous proposer une routine avec trois disques de couleur.

Il a besoin d'un volontaire et spontanément **Clément** se propose.

Christophe refuse cette aide qui pourrait se transformer en cauchemar car **Clément** est parfois très joueur... même avec ses propres routines.

Finalement **Christophe** revient sur son refus et accepte que **Clément** fasse le spectateur.

Christophe sort alors une patte de lapin de sa poche, s'accroche une gousse d'ail autour du cou et jette une poignée de sel par-dessus son épaule pour conjurer tout mauvais sort éventuel. Non je déconne... Il n'a pas de gousse d'ail...

Mais on sent bien que **Christophe** est inquiet lorsqu'il demande à **Clément** de choisir l'un des trois disques en carton peint qui sont sur la table.

Il y a un disque bleu, un rouge et un jaune.

Clément choisit le disque rouge.



Christophe indique qu'il avait prévu ce choix car le disque rouge est le seul à avoir une croix au dos. Il retourne tous les disques et effectivement seul le disque rouge comporte une croix.

Une routine étonnante et pourtant tellement simple, dont le succès est garanti quel que soit le disque choisi..

Pour clore la réunion, je propose de montrer – spécialement pour **Jean-Luc**, les autres peuvent partir...Mais non... je plaisante Oh !.. Revenez les gars ! – la routine de **Peter Duffie** intitulée *Bleached* (Blanchi).

Nous avons parlé lors de la précédente réunion des routines de petits paquets et notamment celles marquant l'esprit du public et celle-ci correspond parfaitement, je pense, au but recherché.

Quatre cartes sont montrées – une carte à face blanche et trois Rois de Trèfle.
Les cartes sont montrées une à une.

Le but est de retrouver la carte blanche et pour que cela soit plus facile, j'enlève un des Rois. Les cartes restantes sont mélangées et on s'aperçoit que les trois Rois sont toujours dans le petit paquet et que la carte blanche se trouve en fait sur la table.

Cette carte blanche est remise sur le dessus du paquet et les cartes sont à nouveau comptées. Contre toute attente, alors que la carte blanche devrait se trouver sous le paquet, elle se trouve au-dessus grâce, explique-je, à un geste magique secret et très rapide.

Puis la carte blanche est placée – très distinctement – sous le petit paquet et je compte à nouveau les cartes. Cette fois-ci la carte devrait en toute logique se trouver sur le dessus. Elle n'y est pas. Mieux encore, elle n'est pas en dessus car le paquet est désormais composé de quatre Rois. Disparue la carte blanche !

Deux Rois vont être conservés par moi-même et sont transférés visiblement sous le petit paquet qui est ensuite retourné face en bas.
Puis les deux autres Rois sont déposés – face en bas – entre les mains du spectateur dont le rôle est joué par **Vincent**.



Un geste magique et je montre que je tiens désormais deux cartes blanches... Les Rois ont disparu.

Vincent ouvre ses mains et retourne ses cartes... Il tient désormais deux cartes blanches lui aussi. Tous les Rois ont disparu.

Pas de grosses difficultés pour cette routine à rebondissements qui sur le plan technique fait appel au Roi de la Glisse et à l'Invention de Monsieur **Alex Elmsley**. Comprenez qui pourra...

Pendant que j'oeuvrais pour la gloire de la Magie, l'éminent **Draco** continuait à faire l'idiot avec mon appareil photo, et je sens qu'il va me falloir faire du tri parmi les clichés...



Certains semblent d'ailleurs plus intéressés par l'ami **Draco** que par ma prestation. N'est ce pas **Magiconan** ? N'est ce pas **Draco** représentant chez *Ultra Brite* ?



Alors que la salle commence à se vider, j'échange quelques mots avec **Théo** qui semble content de ce premier contact qui – je l'espère – ne sera pas le dernier.

Je rappelle que la prochaine réunion aura lieu le samedi 27 février car la *MJC* est fermée pendant les vacances scolaires.

D'ici là, chacun devrait avoir maîtrisé ses nouveaux tours et pouvoir nous les présenter.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

Ps : bon tout compte fait, après vérification, je dois avouer que **Draco** n'a pas trop fait n'importe quoi en matière de photo... enfin.. presque pas trop.

RÉUNION DU SAMEDI 27 FÉVRIER 2010

La routine, c'est ce qui désigne un tour en magie... mais c'est aussi ce qui désigne l'habitude dans la vie de tous les jours.

Et c'est parfois synonyme de monotonie.

Alors pour casser la routine et donc la monotonie, la réunion d'aujourd'hui n'a pas lieu dans la salle Copernic au sous-sol de la **MJC** mais dans la salle de spectacle *l'Oreille qui Traîne* au premier étage du bâtiment.

Une salle que beaucoup d'entre nous connaissent puisqu'on y a notamment accueilli **Arthur Tivoli**.

Mais, bien évidemment ce changement de salle inopiné va en dérouter certains... Je pense notamment... Hum... à ceux qui arrivent en retard et qui n'ont pas pris la précaution de prendre mon numéro de téléphone mobile... Il est pourtant utile de l'avoir ce numéro de téléphone (enfin... J'me comprends... Lisez la suite !)

Bon ! Heureusement, les retardataires sont rares et peut être auront-ils reçu mon email pour les informer de cette entorse à... la routine.

Sont donc présents pour cette réunion :

- **Patrice** (le Maître des clés... Rien à voir avec le *Père Fourras* de *Fort Boyard*)
- **Draco** (qui n'est pas venu seul...)
- **Christophe**
- **Philippe**
- **Vincent**
- **Théo** (pour sa seconde réunion, signe qu'il y prend goût..)
- **Valérie** (qu'on n'avait pas vue depuis longtemps pour cause d'études)
- **Clément**
- **Magiconan**
- **Thibault** (qui nous affirme qu'il va venir plus souvent...)
- **Fabien**
- **Raynald**
- **Edgard**
- **Alban**
- **Fabien 2**
- **Jacky** (qui accompagne **Draco**)

Et arrivé en retard.... **Andrew** qu'on n'avait pas vu non plus depuis un bon bout de temps (serait-ce également le grand retour ?)

C'est ça qu'il y a de bien avec le **Magicos Circus Rouennais**... entre autres choses.

Il n'y a pas de ticket de présence et chacun peut ne plus venir aux réunions pour x raisons pendant x temps, puis réapparaître un beau jour, sans que cela ne pose de problème. Bien au contraire, nous sommes contents de revoir d'anciennes têtes et ces anciennes têtes sont en général fort surprises d'en découvrir de nouvelles. La preuve que le club est vivant.

Après avoir vainement cherché les interrupteurs qui nous permettraient d'obtenir un peu plus de lumière dans la salle, et après avoir vainement tenté de faire fonctionner la console commandant les divers spots d'éclairage, nous décidons tout bêtement de tirer les rideaux... sauf que certains sont bien fixés et du coup l'ambiance va être un petit peu "*intime*" avec cette lumière semi-tamisée.

Qu'importe, on y voit quand même assez pour faire choisir une carte et pour en faire mémoriser la valeur.

Après, la retrouver, ça sera une autre histoire.



C'est **Draco** qui prend la parole le premier pour nous parler de quelque chose d'important puisqu'il s'agit de la conférence organisée pour le **Magicos Circus Rouennais** dans le cadre du 23^{ème} *Festival International des Magiciens* qui se déroulera à Forges les Eaux du 18 au 28 mars 2010.

L'année dernière, le festival était dédié à la magie au féminin....

Dur dur...

Et encore, aujourd'hui, **Valérie** est parmi nous...sinon... c'est le désert au féminin.

Ces derniers temps, il y a eu également **Claire**...

Euh **Claire**... Si tu lis ce compte rendu... On t'attend.

Bref, vous l'aurez compris, il était loin d'être évidemment d'organiser une conférence dans ces conditions et c'est la mort dans l'âme que nous avons du déroger à la tradition de la fameuse conférence.

Mais cette année, nous avons plus de chance et à nouveau grâce à la gentillesse d'**Hugues Protat** et par l'entremise de notre excellent **Draco**, cette conférence tant attendue pourra avoir lieu. C'est le magicien japonais **Fukai** qui nous communiquera une partie de son savoir.

Tous les magiciens de France et de Navarre sont bien évidemment cordialement conviés à se joindre à cet événement (à condition que ce compte rendu paraisse AVANT la conférence, ce qui est loin d'être sur...) et plus particulièrement les magiciens du **Cercle Magique Robert-Houdin** de Caen.

Oui, je le répète bien fort... Tous les magiciens... enfin... du moment qu'ils paient leur part...



Un rapide tour d'horizon permet d'apprendre que dix des membres présents aujourd'hui envisagent d'assister à cette conférence, et c'est également un problème de crédibilité à la fois pour **Draco** (qui joue les intermédiaires) et pour le **Magicos Circus Rouennais** car il faut au moins être suffisamment nombreux pour dédommager le conférencier du temps qu'il va nous consacrer.

Et puisqu'on parle de *Forges les Eaux*, on se doit de préciser que notre ami **Draco** participera au close-up en table à table lors des différents repas de gala mais également sur scène en présentant les artistes et en assurant les transitions "*magiques*" mais aussi humoristiques avec la complicité de **Hugues Protat**, de **François Normag** et de la **Fée Solveil**.



D'autres magiciens ayant fréquenté le **Magicos Circus Rouennais** seront présents dans le cadre de ce festival en la personne de **Spontus** et de **Guilhem Julia**.

Je ne serais pas complet en omettant de signaler que les jeunes du **MCR** seront également à l'honneur puisque le festival leur offre la possibilité de montrer ce qu'ils savent faire lors d'une après midi magique. Devraient participer, **Logan** et **Clément**. (j'espère n'oublier personne...).

Comme **Draco** a toujours la parole, il en profite pour nous présenter son ami **Jacky** lequel a récemment décidé de se lancer dans la Magie.

A double titre d'ailleurs... en apprenant quelques routines de cartes, mais également en devenant "*marchand de trucs*".

Et pour joindre l'utile à l'agréable, **Jacky** a ramené avec lui deux mallettes remplies des articles qu'il commande aux États Unis et qu'il nous propose avec un prix "*spécial MCR*".

Et puisqu'on parle "*commerce*", je vais me transformer l'espace d'un instant en marchand de livres de magie.

En effet, voici quelques temps – en fait très peu de temps avant le décès de ce magicien renommé – j'ai fait l'acquisition de trois livres d'occasion signés **Patrick Page**.

Trois livres du même éditeur... avec trois titres différents et des formats différents, et enfin trois années de parution différentes.

A partir de là, j'avoue ne pas avoir cherché plus loin...

Et quelle n'a pas été ma surprise de constater que ces trois livres avaient exactement le même contenu. Ca s'appelle « se faire avoir »...

Du coup, ayant décidé de conserver le plus récent, je propose à la vente les deux autres et sur ce coup là je peux dire que je suis hyper chanceux puisque très gentiment **Fabien** se propose de m'acheter l'un de ces livres – le plus cher en plus - et de me le payer avec un bon d'achat de la librairie *l'Armitière* (une grande librairie de Rouen).

Et là où je suis doublement chanceux, c'est que le bon d'achat a une valeur nettement supérieure au prix du livre...

Mais comme **Fabien** l'a reçu en cadeau, cela ne le gêne pas... et moi non plus. Marché conclu !

Comme j'ai réussi à monopoliser l'attention de l'assistance, j'en profite également pour montrer ce que j'ai acheté récemment chez [Amazon.fr](https://www.amazon.fr) (publicité gratuite) pour décorer ma pièce dédiée à la Magie

Non ! Il ne s'agit pas de trois livres de **Patrick Page**... Il s'agit de la *Boite à Magie* de **Mister Mysterio** et du *Coffret de Tous Les Secrets* de **Gilles Arthur**. Deux très "*zolis*" objets pour un petit prix.

Alors pourquoi se priver ?

Bien, assez causé ! Place à ce pour quoi nous sommes tous venus : La Magie.

*

*

*

*

Et c'est le second **Fabien** désigné sous le pseudo **Fabien 2** qui ouvre le bal avec une routine de **Justin Miller** "Pip Matrix" extraite de « *Army Of 52* ».



Une carte est choisie au "*stop*".. Il s'agit du 4 de Piques. Un à un les index de la carte vont se déplacer pour se rassembler dans le même coin. Non impossible... Il devait s'agir d'une illusion d'optique car au final la carte qui est donnée à examiner est parfaitement normale et les quatre index ont regagné leur place initiale.



Une routine étonnante qui nécessite un "*gaff deck*".

Draco, encyclopédie magique sur pattes, précise que **Joshua Jay** a une version similaire dans laquelle au final les index de la carte tombent à terre tandis que la face de la carte devient blanche.

Draco profite de ce qu'il a (à nouveau) la parole pour inviter **Jacky** à venir se présenter.

"*Bonjour, je m'appelle Jacky et ça fait maintenant 4 mois que j'ai commencé la Magie...*"

"*Bonjour Jacky...*" répond l'assemblée.

Non non...**Jacky** ne fait pas partie des alcooliques anonymes et quand bien même ça serait le cas... cela ne nous... regarde pas.. Ni même s'il fréquente la boîte gay le *Fucking Blue Boy*.. (merci aux **Inconnus** pour ce superbe sketch et cette expression devenue culte "*cela ne nous... regarde pas...*")



Donc, disais-je, avant d'être interrompu de façon intempestive par moi-même, **Jacky** nous apprend qu'il connaît **Draco** depuis quelques années déjà car il a fait dans l'animation et ils se sont donc croisés sur certains événements.

Et finalement, après avoir vu et revu **Draco** faire de la Magie, **Jacky** a eu envie lui aussi d'apprendre et a décidé de se lancer en novembre dernier.

Et pour joindre l'utile à l'agréable, **Jacky** qui est un commercial dans l'âme, s'est dit "*pourquoi ne pas devenir vendeur d'articles de magie ?*" Et il s'est répondu à lui-même "*Tiens ça c'est une idée... Comme ça je vais vendre des articles ce qui me permettra de m'équiper pour un prix raisonnable*".

Et ce qui fut dit, fut fait. Et c'est donc avec deux malles pleines de "*trucs*" que **Jacky** se présente à nous. Et comme il sait y faire en matière de commerce, il nous appâte avec un tarif de prix "*spécial MCR*" (oui je sais

je l'ai déjà écrit mais c'est MON compte rendu).

Mais avant, voyons voir ce qu'il sait déjà faire en terme de Magie.

Jacky nous propose d'abord non pas un tour de Magie mais plutôt une expérience.

Pour cela, il demande à plusieurs membres de l'assemblée de sortir d'un jeu, neuf cartes au hasard et de mettre en éventail ces cartes.

Puis **Jacky** à l'aide d'un autre jeu fait choisir une carte au "*stop*". C'est le *2 de Cœur* qui est sélectionné. **Jacky** explique que le chiffre "2" va lui servir et il demande à chacun de prendre connaissance de la deuxième carte se trouvant sur la gauche de l'éventail de 9 cartes.

Chacun va ensuite perdre cette carte parmi les neuf autres en distribuant les cartes face en bas et en épelant son propre prénom. Le reste des cartes est posé par dessus.

Bien évidemment, vu le nombre de participants à cette expérience et le fait qu'il y a des prénoms différents, la carte mémorisée va donc se retrouver à des endroits différents dans les divers paquets de 9 cartes.



Jacky demande ensuite que chacun distribue à nouveau ses cartes en épelant J – A – C – K – Y et mette les cartes restantes sur le dessus des cartes distribuées. Puis il demande de renouveler cette distribution – épellation avec les lettres M – C – R et de mettre les cartes restantes sur le tout.

Chacun a donc en main un paquet de neuf cartes et personne ne connaît la position de sa carte mémorisée.

Les paquets étant face en bas, **Jacky** demande que chacun prenne les quatre premières cartes et les mette en éventail face tournées vers lui. Il parcourt alors l'assemblée et demande que toutes ces cartes qui lui sont présentées soient éliminées.

Jacky demande maintenant que les participants lui présentent les deux cartes suivantes de leur paquet respectif. Il parcourt à nouveau l'assemblée et demande que ces deux nouvelles cartes soient également éliminées.

Puis **Jacky** demande que les participants lui montrent la carte suivante.

A nouveau il parcourt l'assemblée puis apparemment satisfait de lui-même, il demande à chacun de prendre connaissance de cette carte. Chacun peut ainsi se rendre compte qu'il tient en main la carte qu'il a précédemment mémorisée.

Enfin, presque... parce que dans l'assemblée il y a des gauchers et bien évidemment ils ont fait l'éventail de droite à gauche et pas de gauche à droite et du coup "*l'expérience*" n'a pas marché.

Et **Jacky** de préciser que **David Copperfield** lui-même a présenté ce tour. Et ça a marché ?

Jacky qui apparemment se sent parfaitement à l'aide avec nous, propose de montrer une seconde routine.

Il nous indique que le "*téléphone de magicien*" a été inventé par les Japonais et que ça s'appelle le "*biphonecycle*" et qu'il ressemble beaucoup à un jeu de cartes.

Et **Jacky** nous présente son "*biphonecycle*" en précisant que comme tous les téléphones il est protégé par un code PIN à quatre chiffres (à la FFAP, il est protégé par un code "*DIN*"... Humour de magicien). Et du coup, **Jacky** demande à **Draco** de choisir quatre cartes qui détermineront le code PIN : D – 7 – 8 – 7.

Une deuxième protection existe sur ce téléphone car en plus du code PIN il faut un autre code qui est déterminé à partir du premier.



Les "*chiffres*" du code PIN sont maintenant additionnés (les figures valent 10) ce qui nous fait un total de 32.

Jacky distribue alors 32 cartes sur la table et précise qu'avec ce "*biphonecycle*" on peut réellement appeler des gens. Il distribue alors 10 cartes face en l'air et on peut ainsi déchiffrer "**0 6 8 0 4 6**..." "Je donne pas la suite car je viens bien évidemment de me rendre compte que c'est mon numéro de téléphone mobile. Petite précision les "0" sont représentés par des cartes à face blanche.

Alors évidemment, quand on m'appelle au téléphone je réponds... et prenant cet appel, comme un "*appel du pied*" je m'avance pour prendre la suite de **Jacky** qui a démontré qu'il était digne d'assister à nos réunions.

Pour ma part je propose deux routines avec des petits paquets de cartes.

La première routine est une variante de la routine de **Max Maven** intitulée **B Wave** (présentée récemment par **Jean-Luc** lors d'une de nos réunions). Cette variante intitulée **4 Wave** est due à **Aldo Colombini** et est tirée de son booklet "**Cardsdotcom**" (traduisez : **cartes.com**)

C'est basé sur l'effet "**brainwave**" dans lequel une carte d'un jeu se retourne à l'envers dans celui-ci. Certains effets fort connus étant le **Twisted Sisters** de **John Bannon** ou encore le "**Tempête sous un Crâne**" de **Dominique Duvivier**.

Dans la routine d'**Aldo Colombini**, quatre cartes sont montrées face en bas. Les spectateurs peuvent ainsi voir quatre dos, de couleur bleue.

Il s'agit des quatre Dames explique t'on et l'une d'entre elles va être choisie par le hasard par deux spectateurs représentés par **Edgard** et par **Raynald**.

Je sors alors un paquet de cartes de visite et j'invite un des membres du **MCR** à en prendre un petit paquet en expliquant qu'on va d'abord choisir la couleur de la carte : **rouge** ou **noire**.

Edgard est *dubitatif*... Ce qui ne signifie pas qu'il est éjaculateur précoce, je le précise.



J'ignore le nombre de cartes de visite qui a été pris et j'indique que le choix de la couleur va être déterminé au hasard, par exemple en plaçant la première carte sous le petit paquet en disant "**rouge**" et en posant la suivante sur la table en disant "**noire**". La troisième carte est placée sous le paquet en disant à nouveau "**rouge**" et la carte suivante sur la table en disant "**noire**" et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte en main de mon assistant.

Le mot correspondant à cette dernière carte étant "**rouge**", j'indique que le hasard a désigné la couleur rouge.

La Dame sera donc une Dame de Cœur ou une Dame de Carreau.

Raynald est maintenant invité à prendre également un petit paquet de cartes de visite pour procéder à cette même "*distribution – élimination*" visant à déterminer la famille de la carte. On démarre par "*Cœur*", (cartes placées sous le paquet), tandis que les cartes correspondant au mot "*Carreau*" sont posées au fur et à mesure sur la table.



La dernière carte correspond au mot *Cœur* et j'indique que le hasard a donc choisi la *Dame de Cœur*.

Le choix est on ne peut plus honnête car il s'est effectué sous le contrôle de Maître **Draco**, repris de justice à Rouen.

Je rappelle alors aux spectateurs que toutes les Dames étaient face en bas et que la *Dame de Cœur* vient mystérieusement de se retourner dans le paquet de quatre cartes. Et pour prouver mes dires, j'étales légèrement les cartes pour montrer qu'une carte est désormais face en l'air : la *Dame de Cœur*.

Mais l'effet ne s'arrête pas là, car en sortant la Dame de l'étalement et en la retournant on s'aperçoit que cette Dame a un dos rouge alors que les trois autres cartes ont un dos bleu.

Mais l'effet ne s'arrête pas là, car en retournant les trois autres cartes on s'aperçoit qu'il n'y a aucune autre Dame mais uniquement des cartes à face blanche : "*la Dame de Cœur a éclipsé toutes les autres...*".

Quant on fait ce tour à des magiciens, ils se précipitent en général sur la Dame à dos rouge qui repose sur la table...Mais là, surprise. Il n'y a rien à voir... La carte est tout ce qu'il y a de plus normale... Une Dame de Cœur... rien de plus.

Le choix de la carte se fait grâce à une subtilité diabolique de **Matsuyama**. C'est une sorte de "*Under-Down Deal*" (un mélange Australien à l'envers).
Le fait d'utiliser des cartes de visite est un excellent moyen d'en offrir une aux deux spectateurs qui vous assistent pour cette routine.

La seconde routine n'est pas à mettre en toutes les mains...
Lisez la suite et vous comprendrez. Et si vous ne voulez pas comprendre alors je ne vois vraiment pas pourquoi vous continuez à lire ce compte rendu...

La plupart des magiciens connaissent l'effet des *Rois Cannibales* (ou *cannibaux* puisqu'il y en a plusieurs...) qui "*avalent*" et font disparaître des cartes.

Pour cette routine que je me propose de montrer... Il n'y a pas de Rois...
Uniquement des cannibales (cannibaux ?).

Non, non ! Je suis sérieux.

Je présente quatre cartes représentant chacune un cannibale en train de faire cuire son repas dans un grand chaudron d'où émergent un pied et une main.



Ils sont tous les quatre dans la forêt amazonienne qui bruisse de mille cris d'animaux quand soudain... le silence se fait... Une superbe femme missionnaire vient de pénétrer sur leur territoire et ce n'est pas le fusil qu'elle tient dans ses mains qui va effrayer nos cannibales qui voient en elle une façon de changer agréablement le menu du jour.

Je montre alors une carte représentant une belle blonde (ben oui, faut vraiment être blonde pour s'aventurer toute seule sur le territoire des cannibales) habillée en tenue de brousse et tenant une carabine entre ses mains.

Aussitôt pensé par les quatre cannibales...aussitôt fait, et la jeune femme se retrouve dans la marmite.

Un petit comptage et hop, on s'aperçoit que la femme missionnaire a disparu.

Les quatre cannibales satisfait d'avoir agrémenté ainsi leur ordinaire entendent tout à coup de nouveaux bruits dans la forêt et ils repèrent bien vite une seconde femme missionnaire.

Une nouvelle carte représentant une jeune femme est montrée.

Waouh ! C'est jour de fête !

Et hop, nos quatre sauvages se saisissent de la malheureuse qui se retrouve aussitôt dans la marmite.

Nouveau comptage et hop la seconde femme missionnaire a disparu.



Nos joyeux convives décident de célébrer cette bonne fortune en prenant le digestif et en dansant...

Et là, ils font un peu trop la *teuf* (la « fête » en verlan) parce que "*burp*" ils régurgitent l'une des femmes missionnaires qui s'enfuit en courant dans la forêt. Une des cartes "*femme missionnaire*" réapparaît dans la main d'un des membres de l'assistance.

Qu'importe, les quatre cannibales continuent leur fête mais... "*re-burp* ..." la seconde femme missionnaire est régurgitée.

Mais avant qu'elle puisse s'enfuir elle-aussi, les quatre cannibales s'en saisissent en se disant que peut être ces deux femelles n'étaient pas assez cuites. Ils décident alors de la faire cuire de l'autre côté.

La seconde carte "*femme missionnaire*" a également réapparu dans la main d'un spectateur et elle est remise face en bas dans le petit paquet face en l'air.

Nouveau comptage mais apparemment rien n'y fait car la carte face en pas est toujours dans le jeu montrant son dos rouge sang.

Impossible de faire cuire cette femelle missionnaire. Elle est encore saignante. Mais alors...Qu'en faire ? (et damnation)

Nos quatre cannibales ont alors une idée... Je vous laisse imaginer laquelle.

En tous les cas, le public n'a aucun mal à trouver car en retournant la carte qui est face en bas on retrouve la femme missionnaire dans une bien curieuse position que les amateurs de *Kamasoutra* identifieront tout de suite.

Ca s'appelle *Effin' Cannibals*, c'est de **Paul Gordon** et c'est *X-RATED* (classé X)

Désolé pour longue description qui en dehors de me permettre d'étoffer ce compte rendu et de l'allonger, vous permet de découvrir cette routine savoureuse à réserver à un public adulte et consentant.

Pendant que j'œuvrais, **Draco** fidèle à son habitude faisant le "*con*" avec mon appareil photo...



Avec lui, c'est toujours la surprise quand j'importe les photos de la réunion sur mon ordinateur.

Bon, encore heureux que ça reste *soft* comme les balles de **Goshman**.

C'est maintenant **Philippe** qui vient prendre la suite. Il sollicite une victime dans l'assistance et c'est **Clément** qui se propose.

Ouhla ! ... **Philippe** joue avec le feu en acceptant l'aide de **Clément**.. mais cela... ne nous... regarde pas..



Philippe sort deux jeux de cartes : un jeu bleu et un jeu rouge.

Un jeu est choisi et dans ce jeu une carte est choisie à vue par **Clément** : c'est le Valet de Cœur.

Philippe explique que cette carte à figure vaut dix points et il compte donc dix cartes et la dixième est retournée. Il s'agit d'un 5.

Philippe explique que cette valeur va être utilisée pour distribuer cinq autres cartes. Il retourne à nouveau la dernière qui est un 7.

Bon à un moment (ne me demandez pas quand, je n'en sais rien...)... Ya une carte qui permet de déterminer le chiffre 6 (ne me demandez pas comment, je n'en sais rien...) et l'addition des trois chiffres 7, 5 et 6 donne 18.

Philippe prend alors le second jeu et dix huit cartes sont alors comptées. Sur cette carte est inscrit "*18, je le savais !*". C'est apparemment une adaptation personnelle de la routine "*18!*" de **Cameron Francis**.

Et ne me dites pas que vous avez compris mes explications parce que ça serait extraordinaire dans la mesure où personne n'a compris celles de **Philippe**. Cela en devenait même comique quelque part parce que **Philippe** ne comprenait pas qu'on ne comprenne pas... Fais des routines simples **Philippe** et tu verras tout le monde comprendra immédiatement... Quoique ...

C'est maintenant un membre récent du **MCR** qui se propose de nous faire rêver. Il s'agit de **Théo** qui ayant trouvé notre petite troupe bien sympathique a décidé de revenir nous voir.



Il a trouvé notre club tellement cool qu'il a apparemment décidé de nous payer le verre de l'amitié.

Il sort ainsi des gobelets en plastique qu'il dispose en carré, ouverture vers le bas, sur lesquels il installe ce qui ressemble à un plateau de table en verre.

Le voyant faire, je me dis que **Théo** est plutôt du genre compliqué parce que, très franchement, on n'a pas besoin de sa table, qui est une table pour "*personnes de petite taille*" (et même de *très petite taille*) et qu'on pourrait sans problème s'installer sur la table sur laquelle on présente nos tours.

Et alors que je vais pour lui en faire la remarque, voilà **Théo** qui prend la parole en indiquant qu'il va nous présenter une routine qu'il a "*remontée*" à partir d'une vidéo de *Youtube*.

Ah ? Bon... Il semblerait que le verre de l'amitié sera pour une date ultérieure. J'me disais aussi qu'il y avait bien les gobelets mais pas les bouteilles...

Bon voyons voir cette routine "*remontée*"...

Théo, qui, si vous vous rappelez bien, était professeur de physique, nous explique que le verre, en tant que matière, se comporte en fait comme un liquide visqueux.

Oh bonne mère... Je comprends pourquoi il n'y a pas de bouteille...**Théo** les a toutes bues avant de venir...

Le verre... un liquide visqueux !!!...

Rien que cela...

Ben des verres il a du en descendre quelques uns avant de venir à la réunion.

Et je pense que ce que contenaient les bouteilles de **Théo**, ça devait pas être un "*liquide visqueux*" mais plutôt un "*liquide whisky*" (oui je sais ça ne s'écrit pas comme ça... mais c'est pour la prononciation... Humour ...).

Et il a même du bouffer les chips puisque c'est une assiette vide en carton qu'il dispose sous sa pseudo table.

Bon ! Écoutons la suite !



Théo pose une pièce de monnaie sur le verre de cette table improvisée et met une carte par dessus. Puis il demande à **Draco** de "*réchauffer*" la carte en mettant sa main dessus.

Théo explique que la chaleur de la carte va se transmettre au verre et entraîner une modification de son état...

Ben voyons.. et puis la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'alu...
N'importe quoi !

Je ne sais pas dans quel état le verre va être mais je sais que **Théo**, lui, n'est pas dans son état normal.

Bon ! Écoutons et voyons la suite !

La carte est soulevée et apparemment rien ne s'est passé.

Ah vous voyez bien, qu'est ce que je disais ! C'est du « *n'importe quoi !* »

Théo remet la carte en place sur la pièce, puis pose sa main dessus et semblant réfléchir décide de mettre sa main directement en contact avec la pièce.

Ben voyons... comme ça, ça chauffera plus vite sûrement ...

Et pour ce faire, tandis qu'il conserve la main sur la carte, elle-même sur la pièce, **Théo** fait glisser la carte pour l'enlever.

Puis une fois la carte enlevée, il soulève sa main après un court moment et tout le monde voit alors tomber la pièce SOUS la table dans l'assiette en carton.

Et de fait la pièce ne se trouve plus SUR le verre de la table.

Elle est apparemment réellement passée à travers le verre de la table.

Alors là, je suis scié... Et dire que je disais du mal de **Théo**.

Thibault qui est présent, a du dire dans sa tête son expression favorite "*Alors là j'suis bluffé !*"

C'est dans ces moments là d'intense émotion qu'on boirait bien quelque chose...
Ah! Si seulement **Théo** n'avait pas déjà tout bu.

Je réfléchis un moment repensant à ce qu'à dit **Théo** sur le verre en tant que matière, et je renonce finalement à boire un coup de ce "*liquide visqueux*" préférant attendre quelques heures de rentrer chez moi pour boire un coup de *liquide whisky*... avec deux glaçons.

Pour ceux que cela intéresse, vous pouvez trouver à un prix défiant toute concurrence certaines bagues particulières, joliment gravées, sur le site www.dealxtreme.com. (publicité gratuite)

Exit **Théo** et place à **Draco**.

Il sort un jeu de cartes et fait choisir une carte au "**Stop!**", laquelle est mise face en l'air dans le jeu qui est ensuite mélangé à l'Américaine.

Puis, il fait choisir une seconde carte au "**Stop!**" qui est également mise face en l'air dans le jeu qui est à nouveau mélangé à l'Américaine.

Puis il renouvelle la manœuvre avec une troisième carte.

Et **Draco** de dire : "*On va regarder où vous m'avez arrêté... Et je vous préviens, c'est la première fois que je fais ce tour...*"

Le jeu est alors étalé et bien évidemment trois cartes sont face en l'air.

Bon ! Jusque là, ça va.

Ces trois cartes sont sorties de l'étalement ainsi que les cartes qui se trouvent immédiatement à gauche de ces trois cartes.

Bon ! Jusque là, ça va toujours.

Et **Draco** de dire "*Ca serait super que les cartes retrouvent leur jumelle ...*"

Ah oui ça serait super...

Et **Draco** a bien fait de prévenir que c'était la première fois qu'il faisait ce tour, parce que là, ça ne va plus... mais plus du tout, du tout... Loupé !

Mais c'est là qu'on reconnaît un grand artiste car sans se démonter **Draco** indique "*Oui bon mais je vais vous montrer l'effet final...*"

Et là, il distribue une à une les cartes restantes et il apparaît que chacune (enfin presque) est en contact avec sa jumelle pour former une paire. Huit de Cœur avec Huit de Carreau, Valet de Pique avec Valet de Trèfle et ainsi de suite...

Ca s'appelle *Cardiologist Deck* de **Thomas Medina** et c'est en vente auprès de **Jacky** ou de qui que ce soit d'autre qui vend des tours de magie...

Et malgré ce semi-ratage, la foule en délire applaudit et jette des moules et des bigorneaux.





Et pour ne pas rester sur un échec, **Draco** propose de nous montrer avec l'assistance de **Valérie** et de **Philippe**, une routine personnelle pour laquelle il précise qu'il n'a rien inventé...

Draco sort ce qui appelle son *porte monnaie de crise*... qui ne comporte en fait qu'un fermoir... et il fait apparaître une première balle en mousse, qui très rapidement - par un phénomène de séparation $1 = 2$ que **Théo**, physicien chevronné serait mieux à même que moi d'expliquer- se transforme en deux balles en mousse.

Draco propose ensuite une permutation de sa balle en mousse avec celle de **Philippe**... et là il faut vraiment suivre, sachant que les deux balles en mousse sont toutes les deux rouges.... Et c'est là que je me rappelle que **Draco** est magicien ET humoriste. C'est donc un gag.

Quoique... comprenant notre désarroi, **Draco** propose de personnaliser ces deux balles en mousse pour nous permettre de mieux suivre et donc, à l'aide de son porte monnaie de crise, il magnétise l'une des balles qui se met à couiner dès qu'on appuie dessus tandis que l'autre reste désespérément silencieuse. Évidemment c'est désormais plus facile de suivre l'une ou l'autre de ces balles.



S'en suit un voyage de balles qui se rejoignent dans la main de **Valérie**.

Puis apparaît une troisième balle, venue d'on ne sait où, laquelle permet de se livrer au jeu du "*je mets 1 balle, 2 balles dans ma main et la 3^{ème} balle dans ma poche... j'ai combien de balles dans la main ?... 2 ? Non perdu... 3!...*"

Et ainsi de suite jusqu'au final où toutes les balles disparaissent.

Une routine simple dans sa réalisation et ses manipulations mais où tout est étudié pour s'enchaîner logiquement avec un boniment à la **Draco**...

Draco propose ensuite un tour de cartes impromptu et il demande l'assistance d'un membre du **MCR** et c'est **Clément**, toujours partant, qui s'approche.



Le principe est simple. Le jeu est mélangé et **Clément** doit nommer une carte qu'il voit dans le jeu. **Clément** choisit alors le 7P.

Puis **Draco** demande à **Vincent** de choisir un nombre entre 10 et 20 et c'est le nombre 14 qui est sélectionné.

Draco demande ensuite à **David Magiconan** de couper le jeu une, deux ou trois fois. **David** coupe le jeu deux fois.

Draco termine en demandant à **Clément** de prendre le jeu, de distribuer quatorze cartes et de laisser la quatorzième carte face en bas à l'écart. Puis **Draco** demande à **Clément** de prendre connaissance de la treizième carte et de la quinzième carte. Il s'agit du RK et du 10T. **Draco** demande alors de retourner la quatorzième carte : c'est le 7 de Pique !

Et **Draco** d'expliquer que c'est sa version personnelle du célèbre effet de **David Berglas** intitulé **ACAAN** c'est à dire *Any Card At Any Number* (traduisez : *NOCCANQP... N'importe Quelle Carte À N'importe Quelle Position...* Avouez que **ACAAN** c'est quand même plus facile à se rappeler...) sinon vous pouvez également appeler cela "*la Carte au Nombre*"...

Que dire... Que faire après un tel effet qui paraît impossible ?

Ben une p'tite pause.

Et du coup, voilà **Jacky** qui commence à ouvrir ses malles

Ce petit intermède "*vente au déballage*" étant terminé, nous pouvons reprendre le cours de notre réunion avec ceux qui sont encore présents.

Et **Jacky** propose de nous montrer encore une ou deux routines, ce que nous acceptons bien évidemment.

C'est **Clément** (mais vous vous en doutiez) qui lui sert de spectateur... Une carte est choisie librement puis perdue dans le jeu qui est ensuite étalé face en l'air et ensuite mélangé. **Jacky** se donne une chance sur quatre de retrouver la carte choisie.

Quatre cartes sont sorties du jeu et disposées face en bas en carré. Deux sont désignées puis enlevées. Une autre est désignée puis également enlevée et la dernière carte se révèle être la carte choisie. Les trois autres permettent de former un Carré avec la carte choisie.

Une routine simple basée sur la carte clé.



La réunion se poursuit ensuite sur certaines techniques de cartes, et notamment le *Comptage Elmsley* et le *Comptage Hamman*. Et ce sont **Clément**, **Edgard** et **Raynald** qui se transforment en élèves assidus pour parfaire l'exécution de ces deux mouvements.

Puis, pour terminer, j'en profite pour montrer une routine extraite du booklet d'**Aldo Colombini Cardsdotcom** (et oui encore...) intitulée *Red and Black Crash*. Cette routine consiste à d'abord montrer des cartes doubles dos que l'on présente comme étant des rebus de fabrication. Il y a neuf cartes qui sont montrées clairement des deux côtés. Deux tas de quatre cartes sont ensuite formés.

La dernière carte est agitée de la façon la plus magique possible au-dessus des deux tas où seuls des dos sont visibles.

Les cartes sont ensuite retournées et on se rend compte que les faces sont désormais imprimées.

Le spectateur est alors invité à choisir librement l'un des tas.

On fait remarquer que chaque tas – de par les cartes qui le composent - permettrait de constituer une quinte mais qu'il manque une carte car les paquets ne contiennent que quatre cartes.

On attire alors l'attention sur une enveloppe qui est sur la table depuis le début du tour et on rappelle que le spectateur aurait pu tout à fait choisir l'autre tas (et c'est tout à fait exact)...

L'enveloppe est ouverte et une carte en est extraite : celle qui permet de compléter le tas choisi par le spectateur et ainsi former une quinte.

Cette routine suppose de maîtriser le *Comptage Hamman* et utilise également lors de la distribution des cartes en deux tas sur la table, un mouvement particulier nommé *Takagi Turnover Display* (que l'on pourrait traduire par *Étalement -ou Présentation- au Retournement de Takagi*). En plus du *Comptage Hamman*, cela renforce vraiment l'idée que les cartes sont toutes à double dos.

Sur ce... la réunion se termine et tout le monde se donne rendez-vous pour le samedi 20 mars à Forges les Eaux pour la conférence du magicien Japonais **Fukai** dans le cadre du 23^{ème} Festival International des Magiciens.

D'ici là, entraînez-vous au *Comptage Elmsley* et au *Comptage Hamman*.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 20 MARS 2010 À FORGES LES EAUX

Une réunion **MCR** quelque peu différente pour ce samedi 20 mars 2010, puisqu'elle ne se déroulait pas à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, mais au *Casino de Forges les Eaux*.

Traditionnellement le **Magicos Circus Rouennais** bénéficie chaque année d'une conférence par l'un des magiciens du *Festival International des Magiciens*.



Draco joue les intermédiaires auprès de **Hugues Protat**, l'organisateur de ce festival depuis 23 ans, et "*abracadabra que la conférence soit*".

L'an dernier, petite exception à la règle puisque le thème du festival était "*la magie au féminin*" et tout le monde le sait il y a au moins pfff... Oh.. et même pffff... une voire deux magiciennes au **MCR**.

Du coup pas de conférence en 2009.

2010 renoue fort heureusement avec la tradition et c'est le magicien **Fukai** qui nous a révélé une partie de son immense savoir.

Au début on aurait pu croire à un concert d'un des *Jackson's Five*...

Oui bon, vous le constaterez sur les photos... **Fukai** a une coiffure que ne renierait aucun des artistes de la *Motown* à la grande époque - je veux bien évidemment parler des années 60.



Mais là s'arrête la comparaison ... Quoique... **Fukai** connaît parfaitement la partition... magique et il nous l'a démontré durant près de deux heures.

Je remercie **Théo** qui pendant que je prenais les photos, notait l'enchaînement des effets que je vous livre ici tels quels :

- Apparition d'un hamburger... puis d'un second. **Fukai** explique que c'est grâce à ce "*gimmick*" que son ami **Cyril Takayama** a réalisé un effet très impressionnant dans un fastfood, qui a fait les beaux jours des téléchargements sur *Youtube*.



- La fleur à la boutonnière. Un "*gimmick*" sympathique dont **Fukai** use... et abuse sans jamais lasser son public. Il nous présente quelques variantes avec un foulard, avec 2 fleurs de différentes couleurs, avec une apparition d'un verre, d'un jeu de cartes...



- Apparition de billets dans les mains avec les différentes façons de se charger.



- Cracheur de feu avec un briquet et une petite bombe pour l'haleine. Au final, le briquet et l'aérosol disparaissent.



- Cartes : la petite auto avec effet lumineux et sonore comme une vraie voiture de police qui s'arrête sur la carte choisie dans un jeu emprunté ! Bel effet.



- Wow ! Célèbre effet créé par **Masuda** qui est un ami de **Fukai** lequel nous explique que **Masuda** est avant tout un créateur et qu'il lui a demandé conseil pour la présentation de cet effet. La présentation de **Fukai** est à la fois plus simple et plus directe : le magicien simule s'être trompé de carte. Il faut reconnaître que cette transformation à vue d'une carte est réellement magique. D'où le nom de cet effet dont l'équivalent en français est "wouahou !"



- Le rembobineur automatique de streamer !! Un must amusant pour ceux qui utilisent ce genre d'accessoires et qui veulent les récupérer (parce que ça revient à cher...). Et encore plus loin : le chargeur à streamers pour en lancer plus.

- **Fukai** utilise des manchettes spéciales contre la sueur et pour faciliter les glissements. Il nous montre un gag basé sur l'apparition et la disparition de tatouages à deux niveaux.



Non! non! **Fukai** n'est pas un yakuza, ces membres de la mafia japonaise.

- Routine complète avec des *D'lights*.



Une chasse aux lumières qui apparaissent entre les doigts de **Fukai** et passent d'une main vers l'autre. Qui apparaissent dans sa bouche, derrière son oreille, dans une tulipe, etc. Explications pour la présentation.

- Prédiction de plusieurs cartes. Les spectateurs deviennent des magiciens car ils "**voient**" la carte de l'autre spectateur à travers un petit trou dans la carte et au final la dernière carte choisie est révélée sur un très grand foulard qui sort d'un chapeau pourtant montré vide d'où le magicien extrait quantité de choses.



Voilà ! Une conférence sympathique avec un **Fukai** Roi du Détournement d'attention et une assistante très enjouée qui n'arrêtait pas de rire et de s'écrier "**Oh I'm so happy !**".

Et bien nous aussi, nous étions "**so happy**" (traduisez "**très contents**") d'avoir pu bénéficier de cette conférence.

Merci à **Fukai** ! Merci à **Draco** !

Et surtout merci à **Hugues Protat** sans qui cette conférence n'aurait pu avoir lieu.

RÉUNION DU 24 AVRIL 2010

Et voilà une nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais* qui s'annonce.

Et c'est toujours l'inconnu quant au nombre total de participants qu'il y aura.

N'y voyez aucune angoisse existentielle... le *Magicos Circus Rouennais* se porte plutôt bien. D'ailleurs si tout va bien – et je ne vois pas pourquoi il en serait autrement – nous fêterons en juin prochain son huitième anniversaire.

Bon, je cause, je cause, et pendant ce temps là, tout le monde semble être arrivé et attend que j'ouvre les portes d'accès au sous-sol de la Maison des Jeunes et de la Culture où se trouve notre salle de réunion.

Sont présents :

1 - Patrice, votre serviteur sans lequel les portes resteraient désespérément closes... à moins qu'un autre que moi, aille chercher les clés à la MJC.

2 - Toff

3 - Clément

4 - Flokor

5 - Vincent

6 - Jean-Luc

7 - Fabien 2

8 - Alban

9 - Jacky

10 - Fabien 1

11 - David Magiconan

Et une nouvelle tête en la personne de **Louis**, un jeune garçon de treize ans, dont la maman dit qu'il est passionné de magie et qu'il se débrouille très bien.

Nous voilà tous installés et la réunion peut donc commencer.



Et comme à l'accoutumée, on débute par les infos diverses et parfois variées.

Jacky nous communique une information d'ordre commercial. Il va bientôt avoir son site marchand mais il précise que, pour que le **MCR** puisse continuer à bénéficier de prix spéciaux, il faudra passer directement par lui et non par le site.

Le site sera accessible en tapant <http://magicart.wifeo.com>

C'est ensuite **Fabien** qui se manifeste pour nous proposer gratuitement du papier soie. Vu la quantité, il semble qu'il ait dévalisé un magasin de chaussures.

Fabien explique que le papier soie à la même apparence que le papier flash et que cela peut donc être un bon moyen de préparer un change.

Le problème dans ce don, somme toute très généreux de la part de **Fabien**, c'est que lorsque l'on donne quelque chose qui est à soi... Cette chose, une fois donnée n'est donc plus à soi...

Et qu'en est-il du papier soie à soi ?

Reste t'il à soi malgré qu'il ne soit plus à soi ou perd il lui aussi sa propriété... tout comme la (sa propriété) perd celui qui possédait le papier avant de le donner ?

Papier soie à soi... Papier soie qui n'est plus à soi... Papier qui n'est plus ni à soie, ni à soi ... ou encore papier à soi mais pas papier soie....

Je sens que ce soi-disant problème qui n'en est pas un en soi, va soit en interloquer, soit en énerver plus d'un.

Ce qui se conçoit car dans ce débat, rien ne va de soi, et cela me déçoit.

Si mes propos vous énervent au plus haut point, attrapez une bouteille d'alcool fort et buvez cul sec (à moins que vous ne soyez incontinent...).

Mais rappelez-vous, qu'il est préférable d'avalier le contenu d'un verre à soi plutôt que le contenu d'un ver à soie...

Pardonnez cette digression et revenons à nos infos...

Clément indique que, pour une somme fort modique, il a acheté dans une boutique de farces et attrapes de faux verres à Cognac. Il s'agit de verres en plastique contenant un liquide coloré emprisonné dans une double paroi. Le liquide ressemble – visuellement – au Cognac et il n'y a aucun risque de le renverser. Cela simplifie considérablement les apparitions de verres pleins...

Plus personne n'ayant d'info à communiquer... Place à la Magie.

*
* *
*



Et c'est **Vincent** qui vient nous proposer une routine qu'il a présentée voici peu en Italie. Comme quoi, le **MCR** ne connaît pas de frontière.

Et pourquoi l'Italie me direz-vous ? Question à laquelle je répondrai fort simplement : *Parce que*.

Pour cette routine, **Vincent** utilise des cartes du *Jeu des Mille Bornes*.

Rappelez-vous que dans les différentes cartes qui composent ce jeu, il y a des pannes, des crevaisons, des accidents...

Et lorsque vous êtes victime de l'une de ces calamités, il suffit alors d'aller chez "Feu vert" (ceux qui connaissent le jeu

comprendront... Pour les autres, il n'est jamais trop tard d'aller acheter le jeu...).

Le Feu Vert permet ainsi de faire disparaître les pannes...

Mais que ce passe t'il si on change de magasin ?

Et bien les pannes reviennent.

Des manipulations simples pour cette routine où les cartes se transforment avant de reprendre leur apparence initiale.

Vincent – qui rappelons-le est un magicien conteur, nous propose à présent un voyage en Égypte Ancienne.

L'histoire se passe en – 1350 avant notre Ère.

C'est à dire avant **Jésus Christ**, qu'il ne faut pas confondre avec **Henri Christ** même si tous deux étaient adeptes du *forçage en croix*...

Euh... Désolé ! Mais celle-là je ne pouvais vraiment pas la laisser passer. Pour me punir je vais faire un pâté avec quatre navets.

Donc, disais-je avant de commencer à blasphémer, l'histoire qui se passe en l'an -1350 avant JC, a pour cadre *Thèbes* la capitale de l'ancienne Égypte.



Bon jusque là ça allait... Ancienne Égypte, Thèbes, les Pyramides... Okay, je connais.

Mais après, j'ai franchement décroché lorsque **Vincent** a commencé à nous parler du dieu **Amon**, de **Amenhotep IV** le pharaon qui pour bien nous faire perdre le fil de l'histoire va pousser le vice jusqu'à changer de nom en s'appelant ensuite **Akhénaton**

Déjà que je ne savais même pas que les trois premiers épisodes de **Amenhotep** étaient sortis, alors le IV vous pensez...

Remarquez, il paraît qu'il avait une bonne raison de changer de nom, parce que n'adorant pas **Amon**, ce dernier avait sûrement envie de lui faire la peau.

C'est la raison pour laquelle **Amenhotep IV** a bénéficié du programme de protection des témoins de la C.I.A (la *Centrale d'Intégration des Amenohtep*) et qu'il a changé d'identité en devenant chanteur de rap à Marseille sous le nom d'**Akhénaton**.

Et le comble c'est que même la capitale aurait changé pour devenir *Tell Al-Armana* avant de redevenir *Thèbes* (avec l'assassinat d'**Akhénaton** commis probablement par **Joey Star** mais ce n'est pas sur..).

Il faut d'ailleurs préciser que *Thèbes* s'appellera par la suite *Louxor*.

Le coup de grâce c'est quand **Vincent** va nous parler du temple de *Karnac* alors que moi je pensais que *Karnac* c'était en Bretagne.

Bon le pire là-dedans, c'est que les manipulations sont les mêmes que celles de la routine précédente...

Dingue non ?...

Moi, tu me parles voiture, des trucs TouthenMétal, je comprends, alors que TouthenKarton et les autres pharaons ça me laisse de marbre.

Vincent nous précise que ces deux routines sont une adaptation d'un tour de **Bernard Bilis** ... enfin, il pense.

Et **Vincent** indique qu'il a également une troisième variante, mais que comme il faut brûler une carte il a peur que les détecteurs de fumée de la salle entrent en action.

Comme les routines allaient crescendo je suis content que ça s'arrête là parce que je ne maîtrise absolument pas les dynasties de Maharajahs dans l'Inde d'avant l'occupation britannique... et puis en plus, ils ont des noms pas facile à prononcer ou à écrire...

Non, je déconne.. J'me moque et ce n'est pas très sympa.

Vincent se décarcasse – comme **Ducros** – pour trouver des histoires originales et il faut l'en féliciter parce que, autant il est facile de reproduire une routine créée par quelqu'un d'autre, dès lors qu'on maîtrise la technique, autant il est difficile de l'adapter en créant une nouvelle histoire autour.

Mais là... Cette histoire était vraiment, vraiment hardos à suivre...

Vincent retourne dans son sarcophage et **Jean-Luc** prend sa suite.

C'est **Clément** qui se propose de jouer le rôle du spectateur.

Et est-ce bien utile que je le précise à chaque fois ?

Puisqu'à chaque fois, c'est **Clément** qui se porte volontaire.



Jean-Luc précise que c'est un tour pour les non magiciens...

Et donc tout le monde se lève et quitte la salle.

Mais non ... Je plaisante.

Cette routine est une routine de cartes...

Un jeu de cartes est coupé à moitié et **Jean-Luc** se propose de nous montrer les différentes manipulations qu'on peut faire avec des cartes.

Il y a d'abord *l'éventail*. Les cartes sont mises en éventail, face en bas, et on prend quelques cartes au milieu, qui sont mises sous l'éventail, on fait trois paquets et on réunit le jeu.

Il y a ensuite le *comptage* et l'on compte quelques cartes sur le tapis avant de mélanger les autres en *mélange à la française*.

Puis il y a la *coupe* qui est suivie par la *donne d'une main* que l'on peut faire suivre d'une *distribution par blocs* de cartes, le tout se terminant pas l'*égalisation du jeu*.

Jean-Luc explique que tout cela, c'était pour montrer et que maintenant **Clément** va recommencer en même temps que lui.

Au final, quatre tas sont constitués avec chaque moitié de jeu et les cartes qui restent en main sont réparties sur les quatre tas.

Jean Luc explique que la différence qu'il y a entre lui et son spectateur, c'est que lui est magicien (d'où la précision du début selon laquelle ce tour est réservé aux non magiciens...).

La carte supérieure de chacun des huit tas est retournée face en l'air et on peut ainsi voir les quatre As et les quatre Rois.



Une routine de **Benjamin Earl** intitulée *Sow By The Lug*. Un tour très simple mais ô combien efficace.

Jean Luc précise qu'avant de découvrir cette routine, il faisait un tour de **Dominique Duvivier** qui doit s'appeler selon lui, "*4 As en 4 paquets*", mais que désormais, il préfère celui-ci.

C'est **Clément** qui propose maintenant de nous montrer également une routine de cartes.

Il sort un jeu et présente le dos des cartes qui est de couleur bleue, puis la face des cartes et enlève les Jokers qui sont posés face en bas sur la table.

Le jeu est ensuite étalé face en l'air et **Louis**, notre petit nouveau est invité à choisir librement la carte de son choix : c'est le 10 de Carreau qui recueille sa préférence.



Clément saisit cette carte et indique que **Louis** a choisi par hasard la seule carte du jeu qui a un dos rouge. Il nous le démontre en retournant la carte, face en bas, sur le dessus du jeu.

Puis il prend cette carte et la met, face en bas, en sandwich entre les deux Jokers. Tout le monde voit distinctement une carte à dos rouge prise en sandwich entre deux cartes à dos bleu.

Clément propose de choisir une seconde carte et il effeuille le jeu en demandant à **Louis** de dire "Stop" quand il le souhaite. La seconde carte choisie est ... le 10 de Carreau. Mais ce 10K a un dos bleu.

Ah ? Mais alors, quelle est la carte à dos rouge qui se trouve entre les deux Jokers ?

Clément saisit les trois cartes et retourne celle du milieu pour montrer ... un troisième Joker.
Il retourne ce Joker face en bas et tout le monde constate qu'il a un dos bleu.

Clément rassemble les trois cartes et les retourne face en l'air puis, il les fait défiler pour montrer que, sans nul doute possible, il s'agit bien de trois Jokers.

Dans cette routine, **Clément** a combiné quelques effets divers et variés. Le dernier mouvement qui vise à montrer trois Jokers lui posait quelques problèmes.

Chacun y est allé de sa contribution et le résultat retenu est un comptage en forme de comptage **Elmsley** qui permet de compter trois cartes pour trois et d'arriver de façon assez fluide au résultat escompté en montrant trois cartes identiques.

Ce comptage doit avoir un nom... mais je ne le connais pas.

Il est de coutume, lorsque nous avons un nouveau postulant, de l'inviter à nous montrer une routine ou deux. Et c'est donc au tour de **Louis** de passer sur le grill.



Louis a treize ans et sa maman nous a dit qu'il se débrouillait plutôt bien.
Et bien... Voyons cela.

Louis prend un jeu de cartes et en sort les deux Rois noirs qu'il met à l'écart. Une carte est ensuite choisie (le 4K) et elle est perdue dans le jeu.

Louis fait le geste de prendre la carte dans le jeu... De la prendre "*magiquement*" car en fait, il ne prend aucune carte. Puis il continue en faisant semblant de mettre cette carte entre les deux Rois.

Et là, magiquement, une carte apparaît en sandwich entre les deux Rois.

Cette carte est bien le 4K.

Les Rois sont à nouveau mis à l'écart et le 4K est remis dans le jeu et le jeu est rangé dans sa boîte.

A nouveau **Louis** refait ses gestes magiques et à nouveau la carte est retrouvée entre les 2 Rois.

Dingue ! Treize ans et il fait du **Bebel**.

Et dire que tout à l'heure quand on parlait de *LD*, de comptage **Elmsley**, ayant peur qu'il ne sache pas ce que c'était, je lui demandais s'il connaissait afin de lui expliquer au cas où...

Là je viens de prendre un sérieux coup de vieux.

Alban nous indique qu'il veut nous reposer l'esprit et nous montre un cahier à feuilles roses qu'il feuillette devant nous et nous pouvons constater que les pages sont vierges.

Il nous montre également un sac... vide.

Il sort alors plusieurs photos de jeunes femmes dans des tenues très softs, qu'il nous dit être celles de ses anciennes maitresses... lesquelles contrairement aux pages du cahier, n'étaient donc plus vierges. Puis il les met dans le sac (je parle des photos..) d'où elles disparaissent.

Alban ouvre alors à nouveau son cahier et nous constatons que les photos y sont désormais réparties sur plusieurs pages.



Tout le monde connaît – enfin je l'espère – ce grand classique qu'est le cahier de coloriage où l'on montre un cahier avec des pages vierges, qui ensuite s'impriment en noir et blanc puis ensuite en couleur.

C'est basé sur le même principe avec une étape en moins.

Alban a ajouté la disparition des photos.

Tout est fait maison !

L'excellent **Draco** utilise ce type de cahier dans son rôle de "*chauffeur de salle*" dans ses One Man Show.

Dans son cahier, il y a la partie destinée aux filles avec des chippendales ... et la partie destinée aux hommes... et ce n'est pas ce que vous croyez....

Au tour de **Magiconan** de venir nous faire rêver.

David a une prédiction... et une seule. C'est une carte.

Toff joue le rôle du spectateur et désigne une carte.. Le 6P..

Mais **David** l'ayant vue va prendre sans les regarder les deux cartes qui entourent le 6P.

Une carte est montrée – le 5K – et perdue dans le jeu.

Puis la seconde est montrée - 9P – et également perdue dans le jeu.

La prédiction de **David** est le 4P... "*Ah ça tombe à pique...*"

9 moins 5 = 4. Les cartes sont alors réparties en 2 paquets.

Quatre cartes sont comptées dans chaque paquet. Et la quatrième carte de chaque tas correspond à une des cartes choisies – 9K et 5P.

Les cartes distribuées sur la table (2 fois trois cartes) sont retournées il s'agit des autres 9 et des autres 5.

David indique que c'est du **Aldo Colombini**, que cela s'appelle *Man Of Mystery* et que le mouvement clé est le *forçage au retournement*.

David poursuit ensuite et c'est **Jacky** qui va jouer le rôle du spectateur.

Un jeu de cartes est mélangé, une carte est choisie (2P) et perdue dans le jeu.

Tout cela est très classique.

Les 5 et les 9 de la routine précédente sont restés sur la table et **Jacky** est invité à choisir l'un des tas. Il choisit les 9 et à la demande de **David**, précise que sa carte est du Pique.

Les 9 sont comptés et montrés.

"*Ah merde, c'est pas ce tour là que je voulais faire...*"

Ça, c'est **David** qui vient de faire cette réflexion pleine de désespoir.

Là, on comprend tous que la routine va être difficile à terminer...
Ça doit être **Clément** qui a porté la poisse à **Magiconan**. Ben oui, faut bien trouver un coupable et moi, je pense que **Clément** a le profil rêvé.

"Bon...Tant pis (comme les orgues... Comprenne qui pourra), je vais improviser..."

Ça c'est **David** qui nous informe qu'il va travailler sans filet...
Roulement de tambour !

David poursuit... et finalement trois des 9 sont retrouvés dans le jeu, la carte choisie est retrouvée à l'envers à côté du dernier 9 qui est le 8 de Pique.

Bon... c'est quand même à l'arrache...

Mais cela démontre sa valeur, car se tromper dans une routine mais finir par retomber sur ses pattes ce n'est pas toujours évident.

Pas démonté pour deux sous, **David** décide de présenter une troisième routine.

Quel courage !

2 cartes sont choisies (wouah ! de plus en plus fort...) et perdues dans le jeu.



Les 5 sont toujours sur la table et **David** demande la couleur de la carte choisie....

Euh... Ben ya eu deux cartes de choisies...

"Ah oui... Ben ça fait beaucoup de cartes... Ah merde, c'est pas ce tour là que je voulais faire..."

Tiens c'est bizarre ça me rappelle quelque chose...

Oh **David** ! T'aurais fait fumer des substances ... illicites, avant de venir ?

Magiconan, comme précédemment, décide de poursuivre et d'adapter et finalement il réussit à retrouver les deux cartes choisies, de part et d'autre d'un des 5 ...

Ne me demandez pas pourquoi, ni comment... J'avoue avoir décroché.

Selon **David**, c'est du **Colombini** également...Enfin, au départ peut-être, car à la fin c'est quand même sûrement une adaptation.

Bon... À moi !

Puisqu'on était dans du **Colombini**... autant poursuivre.

Je viens de terminer la traduction d'un livret écrit par **Peter Duffie**, **Aldo Colombini** et **Robin Robertson** intitulé *Killer Concepts*.

Toutes les routines présentées – uniquement des cartes – sont basées sur le *Killer Count* inventé par **Steve Beam**, que les auteurs ont rebaptisé pour la circonstance *Killer Kount*.

Ce comptage est très intéressant. Il repose sur un **comptage Hamman** et en fonction du moment où on effectue le mouvement secret, 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.

Pour illustrer mon propos, je propose une routine de carte ambitieuse intitulée *Social Climber* (l'arriviste).

Un jeu de carte est mélangé puis coupé en deux parties à moitié par un spectateur.

Le magicien compte les cartes une à une.

Il en compte 24 et montre la dernière carte comptée en indiquant que cette carte est une arriviste et qu'il va le démontrer.

Cette carte est posée sur le dessus de la seconde moitié du jeu et la partie coupée est remise sur le tout pour perdre la carte dans le milieu du jeu.

Puis le magicien ayant fait un geste comme s'il faisait remonter la carte dans le jeu, indique que selon lui, cette carte cherche à revenir au premier plan et qu'elle doit actuellement être en 16^{ème} position.

Le magicien coupe environ un tiers du jeu et compte la portion coupée qui comporte effectivement 16 cartes. La dernière carte comptée est retournée... C'est la carte "arriviste".

À nouveau, cette carte est posée sur les deux tiers restants du jeu, puis la portion coupée est posée sur le tour.

Nouveau geste magique et le magicien affirme que la carte doit désormais se trouver en 8^{ème} position.

Une petite portion du jeu est coupée... Il y a huit cartes très précisément et la dernière carte est à belle et bien la carte "arriviste".

Cette carte est à nouveau remise dans le jeu et le magicien indique que si c'est vraiment une arriviste rien ne peut l'empêcher de remonter sur le dessus du jeu.

La carte de dessus du paquet est retournée, c'est la carte "arriviste".

La seconde routine s'appelle *I don't know how you miss them ! (Je me demande comment vous avez pu les louper)*.

Le magicien sort deux cartes de visite sans en montrer le dos, en indiquant qu'il a inscrit une prédiction sur chacune d'elles.

Un jeu est sorti et mélangé. Puis il est coupé en deux portions à peu près égales qui sont mises en regard de chaque prédiction.

Le magicien met ensuite au défi un spectateur de couper très exactement sur 13 cartes. Le spectateur s'exécute, puis le magicien compte les cartes. Il y a très exactement treize cartes. La dernière carte est mise face en bas sur la première prédiction.

Le magicien met ensuite au défi un second spectateur de couper très exactement 15 cartes sur la seconde portion de jeu. Le spectateur s'exécute, puis le magicien compte les cartes et il y a très exactement quinze cartes. Comme précédemment, la dernière carte comptée est posée face en bas sur la seconde prédiction.

Le jeu est ensuite reconstitué.

Les prédictions sont toutes les deux retournées... Le dos des cartes ne visite ne comporte aucune inscription.

"Ah mince ! J'me suis trompé de cartes de visite" (ce tour aurait pu être présenté par **Magiconan...**)

Mais comme un magicien est magicien... Claquement de doigts et les deux cartes sont retournées.. Elles ont toutes les deux une face blanche.

Satisfait le magicien met les mains dans ses poches et paraît surpris. Il sort deux cartes de visite...

"Ah... Je m'étais trompé de poche..."

Les deux cartes de visite sont retournées et toutes les deux ont la même inscription au dos "Huit de Cœur".

"Eh, il n'y a qu'un seul Huit de Cœur dans un jeu..." s'écrient les spectateurs... toujours prompts à se moquer.

Le jeu est retourné face en l'air et étalé. Il ne contient QUE des Huit de Cœur.

"J'me demande comment vous avez pu les louper..."

Le livret *Killer Koncepts* comporte 31 routines exploitant différentes possibilités d'utilisation de ce comptage. Beaucoup peuvent être faites en impromptu.

Fabien prend la suite et avec l'assistance d'**Alban** vient nous présenter une routine que certains d'entre vous ont pu voir exécutée par **Bernard Bilis** lors d'un *Plus Grand Cabaret du Monde*. Il s'agit de *Billy The Kid*.

Fabien propose à **Alban** de participer au tournage d'un film de cow-boy. La scène la plus importante est celle du duel contre *Billy The Kid*, un redoutable malfaiteur renommé pour sa rapidité au tir.

Un jeu de carte est sorti et mélangé. 6 cartes sont choisies par **Alban** pour son "6 coups"... Son révolver. Puis 6 autres cartes sont choisies pour le deuxième révolver d'**Alban**.

Les 12 cartes sont mélangées entre elles et **Fabien** demande à **Alban** de penser à un nombre entre 1 et 12. Lui seule connaît ce nombre.



Fabien fait ensuite défiler une à une les cartes, face tournée, vers **Alban** qui doit mémoriser la valeur de carte qui se trouve à l'emplacement correspondant au nombre pensé. Mais il ne doit surtout trahir aucune émotion en voyant sa carte... Comme dans une partie de poker, il doit rester de marbre afin de ne donner aucune indication à **Fabien**.

Maintenant, le duel va pouvoir se dérouler.

Fabien indique qu'il va distribuer les cartes une à une, face en bas, sur la table et **Alban** devra faire preuve d'une extrême rapidité en posant sa main sur sa carte lorsqu'elle sera distribuée sur la table et ce avant que **Fabien** puisse réagir.

Les cartes sont distribuées... Une à une.

Le suspense est intense.

La sueur perle sur le front d'**Alban** mais il reste impassible attendant le tragique dénouement qui va suivre.

Alors que la huitième carte vient à peine d'être déposée, **Alban**, tel un cobra jaillissant pour mordre sa proie, pose rapidement sa main sur la carte.

Aïe ! *Billy The Kid* aurait-il trouvé son maître ?

Fabien félicite **Alban** pour sa rapidité et demande quelle était la carte mémorisée.

Alban répond qu'il s'agissait du 7K.

La carte qui se trouve sous la main d'**Alban** est retournée.... Ce n'est pas le Sept de Carreau.

Fabien avec un grand sourire déclare "*Ah au fait ... J'ai oublié de préciser que Billy The Kid était gaucher et qu'il dissimule toujours une autre arme dans sa poche arrière...*"

Fabien va à sa poche arrière de pantalon et en sort une carte... Le 7K.

Décidemment, il est fort ce *Billy The Kid* !

Bon... Il semble que l'enthousiasme concernant cette réunion ne soit pas vraiment au rendez-vous car la plupart des participants range ses affaires. Certains sont même déjà partis avant la routine présentée par **Fabien**.

Allez, ça sera mieux la prochaine fois... Prochaine réunion le samedi 29 mai... Là, on parlera du 8^{ème} anniversaire du ***Magicos Circus Rouennais***.

Alors, venez nombreux !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU SAMEDI 29 MAI 2010

C'est le cœur vaillant que je m'achemine vers la *Maison des Jeunes* (et des moins jeunes, dont je fais partie) *et de la Culture de Rouen* pour cette nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais**.

Et là... Je me rends compte qu'il n'y a pas foule à attendre le "*maître des clés*" devant la *MJC*.

Avec moi, nous sommes cinq...

Bon on patiente un peu, en se disant que 14h30 c'est l'heure théorique de début de réunion mais que les autres vont bientôt arriver...

Et puis au fils des minutes, il faut se rendre à l'évidence et se résigner à gagner la salle de réunion.

Sont présents :

1. **Patrice**
2. **Toff**
3. **Magiconan**
4. **Fabien 2**
5. **Louis** qui apparemment aime ça puisqu'il revient pour la seconde fois.

Et tout à coup mon téléphone retentit et c'est **Clément** qui m'annonce qu'il est devant la porte... et à peine nous a-t'il rejoint que deux autres membres font également leur apparition...

Viennent donc se joindre à la réunion :

6. **Clément**
7. **Jean-Luc**
8. **Jacky**

Huit... Bon ce n'est pas le top mais on devrait pouvoir faire quelque chose de sympa.



Et sans attendre, c'est **Jean-Luc** qui ouvre le feu en disant qu'il est à la recherche d'une bonne version de **ACAAN**.

Rappelons que **ACAAN** signifie *Any Card At Any Number* – traduisez *N'importe Quelle Carte À N'importe Quel Emplacement*.

Et il est facile de se rendre compte que **ACAAN** est quand même plus pratique à retenir que **NQANQE**.

Le principe du... **ACAAN**, rendu célèbre par **David Berglas** est de demander à un spectateur de nommer une carte de son choix et à ce même spectateur (ou à un autre spectateur) de nommer un nombre entre 1 et 52 et en distribuant une à une, les cartes d'un jeu, de retrouver la carte nommée à l'emplacement choisi.

De la folie me direz-vous, mais bon nombre de magiciens se sont attaqués au problème et diverses solutions – plus ou moins abouties et convaincantes – ont été proposées.

Mon ami **Franck Berne** du *Cercle Français de l'Illusion* (filiale de Poitiers) qui est par ailleurs webmaster du site L'Escarboucle, est fan de **ACAAN**... Il faudrait que je mette **Jean-Luc** en relation avec lui.

De même, **Jean Luc** qui est en pleine prospective semble t'il, est également à la recherche de la version de l'Huile et l'Eau de **Juan Tamariz**.

Un long développement est consacré sur ce sujet dans le livre de **Juan Tamariz** intitulé *Magic Way*, qui a de plus fait l'objet d'une traduction française aux *Éditions Georges Proust* sous le titre *Le Chemin Magique*.

Selon **Jean-Luc** – qui est loin d'être inculte en matière de Magie – **Sébastien Clergue** a créé une excellente version.

Clément ajoute que sur le site chopcup.com il y a une version de **Carlos Vaquera** intitulée *Ombres et Lumières*.

Je prends la suite de **Jean-Luc** pour rappeler que le samedi 19 juin, nous célébrerons le 8^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** et également mon anniversaire.

Une réunion de déroulera dans le courant de l'après midi, avec pour ceux qui le souhaitent une "*mini foire aux trucs*" et la soirée se poursuivra par un repas. C'est le restaurant du fils de **Maximus** – [Le Bistronomique](#) – qui est pressenti pour nous accueillir.

Plus personne n'ayant rien à ajouter, à changer, ou à retrancher, comme disent les Gendarmes, nous passons à la suite de la réunion et plus précisément à la Magie.

*

*

*

*

Et c'est à nouveau **Jean-Luc** qui se lance en nous présentant un tour reposant sur une énorme escroquerie mais qui est, ma foi, fort bluffant. Cela s'appelle le **Ruban Transcartes**.



Le principe est simple. **Jean Luc** présente un jeu de cartes qui est assez particulier puisque toutes les cartes ainsi que l'étui, sont percés d'un trou.

Une carte est choisie et perdue dans le jeu. Et pour montrer que la carte a été remise dans la même position que les autres **Jean Luc** fait constater que l'on voit parfaitement à travers le trou pratiqué dans le jeu.

Toutes les cartes sont rangées dans l'étui et comme lui aussi est troué, là encore on se rend compte qu'il est possible de voir à travers et que tout paraît honnête.

Jean-Luc se saisit alors d'un fin ruban de tissu qu'il introduit dans le trou de l'étui, emprisonnant ainsi l'étui et les cartes qu'il contient.

Le jeu est montré à la ronde et chacun peut voir que le ruban transperce bien l'étui et l'ensemble des cartes.

Puis **Jean Luc** ouvre l'étui et laissant pendre le jeu en tenant uniquement le ruban, il secoue la main. Aussitôt une carte tombe de l'étui. C'est la carte choisie.



Diable ! Comme a-t-elle pu s'échapper ainsi ?

Jean Luc précise que l'effet est plus fort si on fait signer la carte.

Un effet étonnant qui n'est pas sans me rappeler un tour vendu par **Tenyo** et qui est basé sur l'évasion d'une carte emprisonnée dans un étui en plastique – le tout étant transpercé par un ruban.

Comme dans le tour de **Jean Luc**, tout peut être laissé à l'examen.

Le principe de la carte trouée qui s'évade me fait penser également au tour intitulé "*le Jeu Houdini*" dans lequel une ou deux cartes choisies au "stop" s'évadent d'un jeu de cartes percé à l'un de ses coins et emprisonné dans des mini menottes.

Dans ce tour, qui utilise un principe différent de celui utilisé dans le tour de **Jean Luc**, le jeu est ensuite étalé pour faire constater que la carte choisie a disparu... carte qui peut ensuite être retrouvée dans un endroit inattendu.

On ne peut toutefois pas faire signer la carte choisie.

Et puisqu'on en est à parler de cartes trouées, nous en venons tout naturellement à parler du tour de la *carte trouée au pistolet* (ou au revolver selon l'arme dont vous disposez...).

Dans cette routine, une carte choisie est perdue dans le jeu qui est ensuite rangé dans son étui. Le spectateur se voit ensuite doté d'un pistolet (ou d'un revolver)... factice (je précise des fois que d'aucuns voudraient faire le tour avec une arme réelle ...) et il tire (enfin... Il fait semblant de tirer... Quoique, vous pouvez utiliser une arme à amorces) sur l'étui.

On ouvre l'étui... On étale le jeu et on constate qu'une carte est désormais percée d'un trou de balle (à ne pas confondre avec un anus) : la carte choisie.

J'en profite pour expliquer une version que j'ai trouvée sur le net voici quelques années sur l'excellent site *Climagic* et qui permet de faire signer la carte choisie !

Étonnant non ?

Cette version était proposée par **Georges Lebris (Sirbel)** et je vous la recommande.

C'est maintenant **Jacky** qui étale sur le tapis un jeu de cartes et qui propose que quatre cartes soient choisies et montrées. Ces cartes sont ensuite posées face en bas sur la table.

Jacky indique qu'au poker... on peut tricher. Les cartes sont alors retournées, il s'agit des 4 As.

Ces As sont maintenant perdus un à un dans le jeu.

Jacky propose alors de nous raconter l'histoire d'un combat entre un magicien et un tricheur...

Un combat sans autres armes que celles des cartes.

Évidemment, certains magiciens – comme **Jeff McBride** – sont passés maître dans l'art de lancer les cartes et toute personne qui en recevrait une, sentirait passer la douleur.

Mais là rien de tel... C'est un combat "*pacifique*" qui va se dérouler sur le tapis de cartes.

Jacky montre ainsi ce qu'il désigne comme étant la *coupe du tricheur*, destinée à faire réapparaître les As... sauf le dernier...

En effet, **Jacky** n'a réussi à faire réapparaître que 3 As et le 7 de Carreau.

Un Sept... de Carreau... Or l'As manquant est l'As de Carreau. Du Carreau... ce n'est déjà pas si mal non ?

Et là, explique **Jacky**, c'est le moment où le magicien intervient en disant que c'est peut être une indication.

7 cartes sont comptées et la septième est retournée... C'est l'As de Carreau.

COFD... Ce Qu'il Fallait Démontrer.



Jacky précise que cette routine est la combinaison d'une routine de **Bernard Bilis** extraites de *Tours Automatiques*, et d'une routine de **Dominique Duvivier**.

Comme quoi, c'est vraiment la grande réunion...

Alors que **Jacky** nous explique ces deux routines, **Clément** avoue son ignorance en ce qui concerne la *Slip Cut*, c'est à dire la *Coupe Glissée*. Et nous, comme nous sommes des mecs super sympas, ben on lui explique volontiers cette technique.

Louis prend la suite de **Jacky** et nous annonce fièrement qu'il vient d'arrêter de fumer.



Cool, voilà une bonne nouvelle.

Ben oui, sans vouloir jouer les vieux cons, ça me choque toujours de voir des "*gamins*" (sans aucune connotation péjorative) de 13 ans avec la cloppe au bec.

Et lui, précise qu'on l'appelait "*le rouleur*".... Et hop aussitôt une cigarette apparaît entre ses doigts.

Je regarde la cigarette avec une certaine inquiétude.

Ca serait vraiment bête que **Louis** craque et se remette à fumer.... D'autant qu'il est interdit de fumer dans la *MJC*.

Vais-je devoir le réprimander au risque de vraiment passer pour un vieux con ?

Bon, apparemment **Louis** ne va pas craquer... enfin... pas craquer une allumette car il vient de faire apparaître un briquet.

Ce qui n'est pas sans renforcer mon inquiétude.

Mais non, au fur et à mesure des gestes de **Louis**, un jeu d'apparitions et de disparitions se crée entre la cigarette et le briquet et je reconnais la routine créée par **David Stone**.

Ouf.... Je me suis inquiété pour rien.

Avec cette routine, **Louis** démontre une fois de plus que la valeur n'attend pas le nombre des années. Le mois dernier c'était du **Bebel**... Ce mois-ci du **David Stone** et pas ce qu'il y a forcément de plus facile.

Bon comme il faut bien critiquer un peu, on lui donne quelques conseils sur les angles et la technique du *Tenkai*.

Et cette routine est l'occasion de parler de la routine de **Tony Slydini** et de son art du détournement d'attention et de sa maîtrise parfaite en matière de synchronisation des mouvements.

Et c'est **Jean Luc** qui nous montre tout ça



Pour ma part, j'ai décidé de faire dans le classique....
Non..non... pas des cartes..

Enfin ... Pas pour commencer.

Je sors de ma poche une petite réglette noire qui mesure une quinzaine de centimètres de long sur ½ centimètres de large Au milieu de cette réglette se trouve incrustée une petite pierre blanche... ressemblant à un diamant... et n'étant – hélas pour moi – pas un diamant.

Je montre le dessus de cette réglette ainsi que le dessous et tout le monde peut constater qu'il y a également une petite pierre blanche sur l'autre face de la réglette en son milieu.

Puis à l'aide de ma main gauche je passe au niveau de l'extrémité de l'objet, le cachant ainsi à la vue de mon auditoire et lorsque l'extrémité est à nouveau visible on constate qu'une petite pierre de couleur rouge – ressemblant à un rubis mais – hélas pour moi – n'étant pas un rubis - est incrustée dans le plastique.

Mais plus étonnant, en montrant le dessous de la réglette on voit une autre pierre rouge.

Je place alors la réglette dans main gauche fermée en forme de poing et je l'enfonce lentement en pivotant le poignet. La pierre rouge disparaît à la vue pour réapparaître à la sortie du poing, comme si elle s'était déplacée le long de la réglette.

Or, on voit distinctement qu'il n'y a qu'une seule pierre rouge car l'autre extrémité de la réglette est visible de tous et ne comporte aucune pierre.

Même la pierre qui se trouve sous la réglette s'est déplacée.

La pierre blanche qui se trouvait au milieu n'a apparemment pas bougé de place. Ou alors, peut être la pierre du dessus a-t'elle changé de place avec celle du dessous, mais bien malin qui pourrait le prouver car elles sont toutes deux identiques.

Nouvelle passe de ma main gauche au dessus de la réglette et mystérieusement la pierre rouge a disparu pour être désormais remplacée par une pierre jaune, tandis que la pierre blanche reste désespérément à sa place. Je montre les deux côtés de la réglette et tout le monde constate qu'au lieu et place de la pierre rouge il y a désormais une pierre jaune des deux côtés.



Nouvelle passe de la main gauche et la pierre rouge refait son apparition tandis que la pierre jaune a disparu. Réapparition des deux côtés et disparition des deux côtés de la réglette bien évidemment.

La réglette est posée dans ma main gauche qui est ensuite fermée en forme de poing. La pierre rouge s'enfonce lentement dans le poing pour réapparaître à l'autre extrémité. Diable, elle a encore changé de place.... Mais ce n'est pas le seul phénomène car la pierre jaune a refait son apparition et c'est ainsi – en montrant la réglette sur ses deux faces – qu'on peut constater qu'il y a désormais une pierre rouge à une extrémité, une pierre blanche au milieu et une pierre jaune à l'autre extrémité, de chaque côté de cette étrange réglette.

Merci au *paddle move* – le mouvement de *pagaie* – qui permet de créer ces apparitions et disparitions, et ces changements de couleur. Simple, mais efficace.

Jean-Luc indique que ma réglette est pratique pour réaliser le mouvement car elle est carrée alors que certaines routines utilisent des spatules dont le manche est rond ce qui rend le mouvement moins précis. **Jean-Luc** ajoute que **Dominique Duvivier** a créé une routine avec des traits à la craie qui apparaissent.

Fabien 2 précise que **Jay Sankey** a également une routine utilisant un couteau et des élastiques.

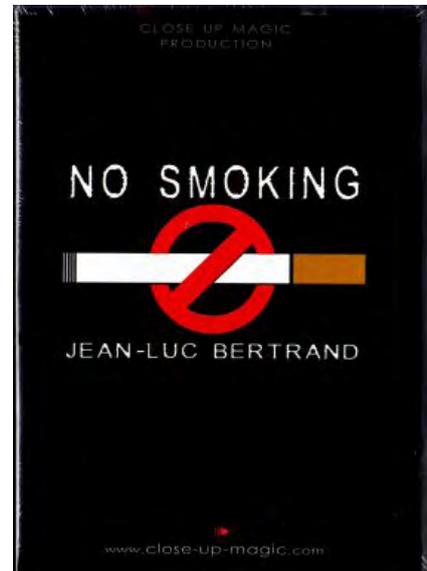
Rappelons également la routine *No Smoking* créée par **Jean Luc Bertrand** qui utilise des briquets sur lesquels apparaît l'inscription *No Smoking*.

Je précise pour les non anglophones que "*no smoking*" signifie *Défense de Fumer*... Je dis ça au cas où certains penseraient que la tenue de soirée est interdite...

Bon, concernant cette fameuse inscription, elle va voyager d'un briquet à l'autre. Dingue non ?

Au final l'un des briquets disparaît et on se retrouve avec un briquet à "*deux têtes*".

Si ça vous tente... C'est vendu sous la forme d'un DVD avec les briquets. Cool non ? (publicité gratuite).



Je poursuis ensuite ma prestation en présentant une de mes dernières acquisitions.

Je sors un jeu de cartes et en retire les deux Jokers qui sont mis à l'écart sur le tapis. Le jeu est étalé face en bas pour montrer que toutes les cartes sont faces en bas. L'étalement est refermé et je fais alors choisir une carte au "stop" en effeuillant le jeu.

Les deux Jokers sont alors perdus un à un, face en l'air dans le jeu.

Puis la carte choisie est remise – face en bas - dans le jeu face en bas.

Nouvel étalement pour montrer que la carte est quelque part dans le jeu et pour faire constater où se trouvent les deux Jokers face en l'air. Tout le monde constate que les Jokers sont chacun situés à quelques cartes de chaque extrémité.

J'explique que ces Jokers sont des espions qui ont pour mission de localiser la carte choisie, laquelle se trouve apparemment entre deux...

Problème, il y a quand même environ une bonne trentaine de cartes entre eux. Et là, question précision, ça ne vaut pas le GPS.

Je referme l'étalement et j'indique que maintenant les Jokers sont en train de se déplacer dans le jeu à la recherche de la carte choisie. Je mime le geste des Jokers qui se déplacent et croyez-moi, pour un gars qui n'a jamais étudié le mime Marceau, c'est loin d'être évident et demande beaucoup d'entraînement.

A peine quelques secondes après, j'étale à nouveau le jeu et tout le monde constate que les Jokers se sont apparemment tous deux déplacés vers le milieu du jeu. Seules une dizaine de cartes les séparent désormais.

Je referme l'étalement et explique que ce travail de recherche de carte choisie est long et fastidieux et qu'on pourrait peut être aider un peu ces Jokers en retournant la carte choisie dans le jeu pour la mettre face en l'air ce qui en faciliterait grandement la localisation.

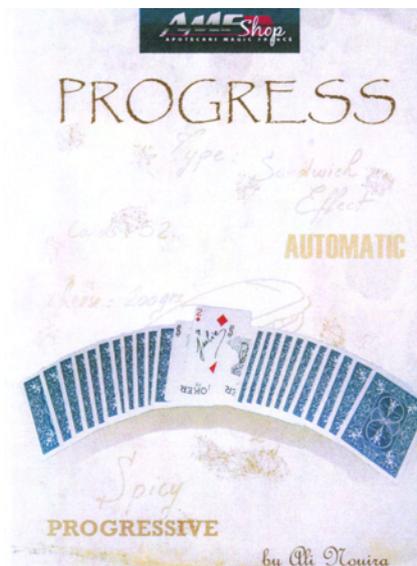
Mais je précise qu'on va faire cela de façon magique... sans toucher le jeu.

Je demande donc à ... je ne sais plus qui.... de faire semblant de retirer sa carte du jeu, de la retourner face en l'air et de la remettre dans le jeu.

Comme j'ai affaire à une assistance sympa, on accède à mon souhait au lieu d'appeler illico presto l'Hôpital Psychiatrique en vue de me proposer une séance d'escapologie avec une camisole.

Finalement, j'étales une dernière fois le jeu et tout le monde constate que les deux Jokers – toujours face en l'air - se sont quasiment rejoints dans le milieu du jeu.

Une carte – face en l'air - les sépare... C'est la carte choisie.



Une idée originale qui débouche sur une routine sympa et étonnante – nécessitant un peu de détournement d'attention – créée par **Ali Nouira** et qui s'appelle *Progress*. En faisant signer la carte choisie le tour n'en aura que plus d'impact.

J'avais été séduit par cette routine en lisant le descriptif. Mais j'ai été déçu en recevant le matériel et en lisant l'explication, en me disant que jamais ça ne passerait.

Et puis...J'ai réfléchi... en me rappelant que maintenant que je l'avais acheté, autant le tenter.

Alors j'ai testé sur quelques personnes et à chaque fois les gens ont été impressionnés car ils ne comprenaient pas comment ces deux Jokers pouvaient ainsi vivre leur vie dans le jeu.

C'est pour cela que je vous encourage et faire l'acquisition de ce tour sur AMF_Shop si vous avez une vingtaine d'euros à dépenser.

Je précise que je ne touche aucune gratification de la part d'**Ali**.

C'est **Fabien 2** qui prend maintenant ma place pour nous faire un petit tour de cartes...

Quoi que ... Pour être très précis c'est à tour de cartes avec des cartes de taille normale dont l'étui devient tout petit.

Imaginez... Un étui normal, dont on sort des cartes normales (et n'allez pas en conclure qu'il existe des cartes anormales...) et le temps de poser les cartes sur la table, l'étui a réduit de moitié.

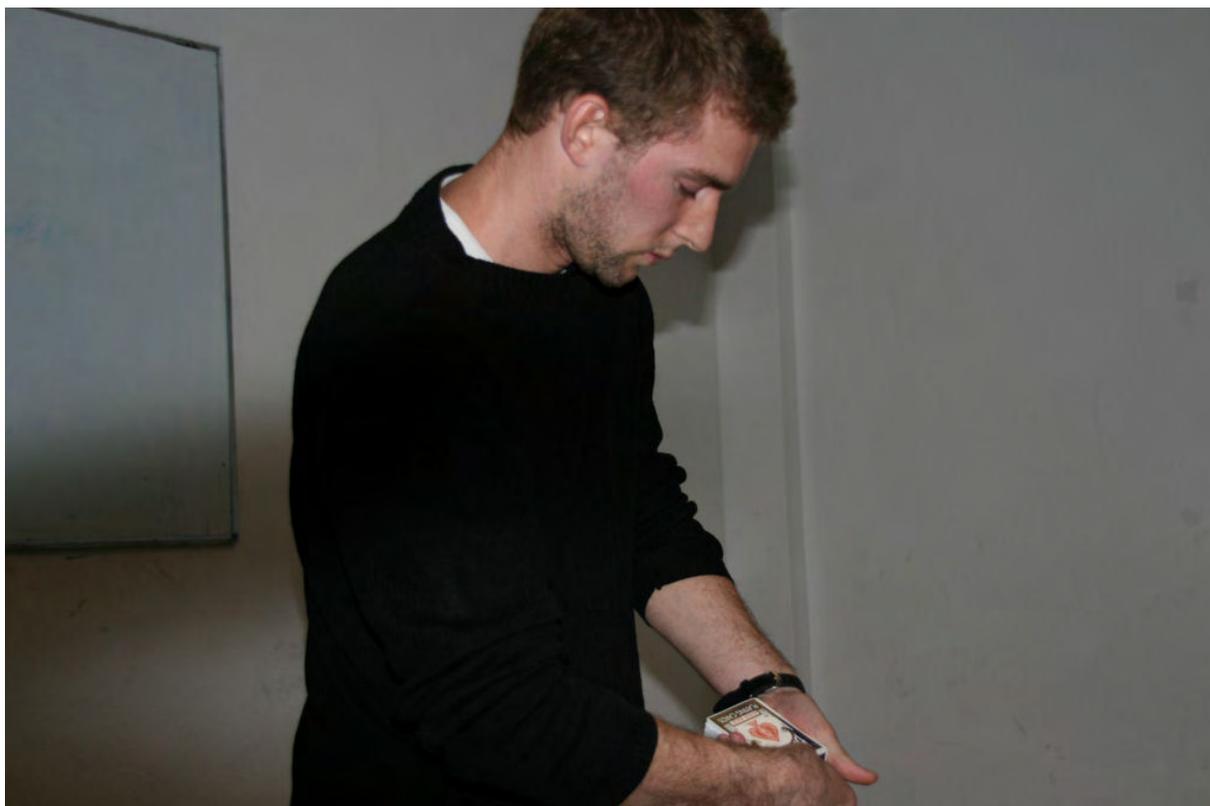
Fabien fait ensuite choisir une carte, laquelle est ensuite bien évidemment, perdue dans le jeu...

"*What else ?*" comme dirait **Georges Clooney**.

Une petite coupe...

Non ! Pas une coupe de Champagne...

Donc une coupe du jeu et hop la carte choisie et perdue dans le jeu se retrouve sur le dessus du jeu.



Fabien s'empresse de la faire disparaître du jeu.

Mais où diable a-t-elle pu disparaître ?

Fabien attire l'attention sur le petit étui de cartes... et en ouvrant celui-ci on constate qu'il contient une carte pliée.... La carte choisie.

C'est un tour de **Henry Evans** que **Fabien** a remonté. Il a même fabriqué lui-même le petit étui.



Exit **Fabien** et c'est **Jacky** qui fait son retour... pour un tour très rapide.

Un jeu est mélangé d'une façon un peu particulière puisque la moitié des cartes est face en l'air tandis que l'autre moitié est face en bas.

Le jeu est étalé pour montrer des faces et des dos et une carte face en l'air est choisie par un membre de notre honorable assistance et retournée face en bas puis remise dans le jeu, tandis que **Jacky** a le dos tourné.

Jacky referme l'étalement puis saisit le jeu et le secoue... soit disant affirme t-il pour remettre les cartes en place... sauf une.

Ah mon avis... Il n'y a pas que les cartes qui sont secouées.

Le jeu est à nouveau étalé sur la table et là, tout le monde constate ébahi que toutes les cartes sont face en bas... à l'exception d'une seule : la carte choisie.

Ca s'appelle paraît-il "*Cheek to Cheek*"... Magique et ô combien facile à réaliser.

C'est à présent **David Magiconan** qui se propose de faire la quête car il sort un sac en plastique transparent et quelques pièces de monnaie...

Ah non... On me signale qu'il va faire un tour de magie avec des pièces et je range donc pour portemonnaie.

Le sac en plastique est un banal sac à congélation... même pas à double fond secret caché...

Les trois pièces sont – me semble t'il – des pièces de 5 francs.

Des francs ? Oh là... Ca doit être un vieux tour.

Après avoir fait examiner son matériel, **Magiconan** récupère celui-ci et met les trois pièces dans le sac, et posant le sac sur sa paume ouverte, **David** nous fait constater que les trois pièces sont bien à l'intérieur du sac.

Un geste magique et l'une des pièces s'évade.

Oui oui... vous avez bien lu, elle traverse le plastique...Et le plastique, c'est fantastique, comme tout le monde le sait.



Cette pièce est mise par **David** dans sa poche.
Les deux pièces restantes sont mises dans le sac...

Et à nouveau l'une d'elle s'évade. Décidément, cela devient une habitude.

La seconde pièce est également mise en poche.

La pièce restante est alors entourée par la sac en plastique....

Et on s'aperçoit qu'elle est à présent à l'intérieur alors qu'il y a à peine quelques secondes elle se trouvait à l'extérieur de celui-ci.

Trois effets de pénétration forts sympathiques qui peuvent bien évidemment être réalisés avec d'autres pièces que des pièces de 5 francs.

Et **David Magiconan** poursuit avec un second effet avec des pièces.

Il nous présente deux pièces Thaïlandaises dans une main et deux pièces de 5 francs et donc Françaises (Oui *môssieur...* et fières de l'être !), dans l'autre main.

David ferme ses poings, rapproche les mains, jusqu'à ce que les pouces se touchent et indique... "*Ça passe..*".

Puis il fait constater qu'il a désormais dans une main une pièce Thaïlandaise et une pièce Française et dans l'autre main, une pièce Française et une pièce Thaïlandaise.

À moins que ce ne soit le contraire parce que j'ai du mal à distinguer.

David referme ses poings, rapproche ses mains...mais sans faire les pouces se toucher "*Et ça passe...*" affirme **David**.

Et de fait, alors qu'il ouvre les mains on constate qu'il a deux pièces Thaïlandaises dans une main et deux pièces de 5 francs et donc Françaises (Oui *môssieur...* et fières de l'être !) dans l'autre main.

Et alors me direz-vous... C'est comme au début... Même en ce qui concerne la description.

Et ce n'est pas faux... sauf qu'au début, les pièces Thaïlandaises étaient dans la main droite... alors que désormais, elles sont dans la main gauche.

Et que pour les pièces Françaises, ben c'est le contraire.

Donc et c'est bien là où c'est tout à fait magique... Les pièces ont voyagé d'une main vers l'autre.



Clément propose, non pas de nous montrer un tour, mais des techniques.

Il nous présente un change de cartes très visuel qu'il a appris avec le DVD des **Magic Makers** consacré au *Rainbow Deck*.

Et il faut reconnaître que **Clément** s'y prend pas mal.

Puis **Clément** enchaîne sur une technique extraite du DVD Cardiologist Deck de **Tomas Medina** avec une légère variante.

Dans le DVD, la technique sert à positionner une carte face en l'air dans un jeu face en bas. Mais la carte ne reste pas à sa position initiale.

Clément va plus loin et nous présente une variante permettant de conserver la carte à sa position initiale.

Moui... Bon concrètement... ça sert à quoi ?
Et c'est bien là toute la question... C'est juste pour donner matière à réflexion.

Clément termine avec un change de cartes... mais attention aux angles.

Jean Luc nous signale qu'il est actuellement en train de bosser la routine ***Huile et l'Eau*** de ***Arturo de Ascanio***. Et il se propose de nous la présenter... pour voir si ça passe.

Et nous pouvons tous voir que ça passe... et même que ça passe très bien et que cela confirme que l'huile et l'eau ne se mélangent jamais.

Jean-Luc qui nous explique ensuite cette routine, nous dit que pour lui, la principale difficulté est qu'il faut montrer qu'on est clean tout le temps.

Qu'il soit rassuré... son but a été atteint... au delà de ses espérances.

Et pour montrer qu'il ne connaît pas qu'une seule version d'*Huile et l'Eau*, **Jean-Luc** poursuit avec une version de ***Dominique Duvivier***, qui est plus "*classique*" mais tout aussi source d'interrogation " *Mais comment est-ce possible ?*".

Et pour terminer sa prestation, **Jean-Luc** nous présente un tour qu'il considère comme mythique.

Une carte est choisie puis perdue dans le jeu.

Jean-Luc indique que pour la retrouver plus facilement il suffit de changer la couleur de son dos.

Une passe magique et effectivement, en étalant le jeu face en bas, on se rend compte qu'une carte à un dos d'une couleur différente de celle de toutes les autres cartes.

Le jeu est coupé pour amener la carte concernée sur le dessus du jeu et en retournant cette carte on constate qu'il s'agit effectivement de la carte choisie.

Cette carte est remise face en bas et déposée sur la table, tandis que **Jean-Luc** propose de renouveler l'expérience avec une seconde carte du jeu.

Cassoulet ne tienne, comme dirait un habitant de Castelnaudary...

Une seconde carte est choisie et perdue dans le jeu.

Nouvelle passe magique... Étalement du jeu face en bas et... Toutes les cartes ont un dos identique. Aucun dos n'a changé de couleur.

Jean-Luc semble hésiter... puis avisant la carte à dos différent posée sur la table, il précise " *En fait, une seule carte change de couleur de dos à chaque fois dans le jeu..*"

La carte posée sur la table est alors retournée : c'est la seconde carte choisie.



Jean-Luc aime beaucoup cette version de **Michael Ammar** de la *Carte Caméléon...* et surtout par rapport au geste magique utilisé: une passe de la main, très lente au dessus du jeu. Pour lui, c'est là que réside toute la Magie.

Vincent a joliment agrémenté cette routine d'une histoire de jeu magique. Il nous en avait fait profiter lors d'une précédente réunion. Si vous êtes curieux, vous pourrez retrouver cette histoire dans l'un de nos comptes rendus de réunion... A vous de trouver lequel, car je n'ai pas le courage de chercher.

Jacky, insatiable, revient sur le devant de la scène (car la Seine ne passe pas dans la salle) pour nous présenter la routine de **Bernard Bilis** intitulée "1 chance sur 5"



Cette routine est un grand classique pour ceusses et celses qui apprennent la Magie. C'est un des premiers tours avec lesquels j'ai fait mes gammes.

Une carte est choisie, et perdue dans le jeu.

Jacky annonce qu'il se donne 5 chances pour trouver la carte choisie. Il sort alors cinq cartes, prises ici et là dans le jeu étalé.

Puis, il fait défiler ces cartes face en l'air pour que son spectateur lui indique que la carte choisie est bien parmi les 5 cartes montrées.

Au final, la carte choisie disparaît du petit paquet.. Il n'y a plus que 4 cartes et elle est retrouvée face en l'air au milieu du jeu.

Souvent dans cette routine, les 5 cartes sont choisies sur le dessus du jeu par le magicien ce qui n'est pas très logique car, pourquoi une carte perdue dans le jeu se retrouverait-elle sur le dessus de celui-ci ? Serait-ce une carte ambitieuse ?

Jacky contourne très bien cet "*illogisme*" en choisissant les cinq cartes en différents endroits de l'étalement.

Jean-Luc, toujours de bon conseil, suggère de faire mettre la main du spectateur sur les 5 cartes après qu'on les ait montrées et de faire semblant de voler une carte qu'on envoie dans le paquet.

Cette idée est tout à fait excellente et ajoute une touche humoristique et mystérieuse à cette routine.

Bon, mine de rien l'heure a tourné et il est temps de se séparer en attendant la prochaine réunion prévue le 19 juin ... jour de célébration du 8^{ème} anniversaire du ***Magicos Circus Rouennais***... et accessoirement, du mien.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 19 JUIN 2010

C'est en Dordogne, et plus précisément dans le Périgord Vert au *lieu dit le Volveix* (dix maisons au bas mot.. peut être même moins, et celle que j'occupe actuellement appartient à un Anglais qui sont très nombreux dans la région), que je décide de brancher mon ordinateur et de bosser un peu.

Je suis maintenant confortablement installé,
Assis au bord d'une piscine aux reflets bleutés,
Et dont l'eau est à 27 degrés.
Je profite de la douceur de l'ombre d'une terrasse abritée,
Qui me protège de la morsure du soleil d'été,
Car il faut vous l'avouer, je n'aime pas bronzer...

Oh des vers...
Des vers ?
Ah quelle horreur, vite une purge, un vermifuge !

Voilà, le tableau est brossé... vous l'aurez compris, je suis en vacances et je peux enfin me lancer dans l'écriture dans ce compte rendu de la réunion du 19 juin 2010.
Un compte rendu, je le sais, que vous attendez chaque mois avec impatience...
Et si tel n'est pas le cas...
Ne me le dites pas...
Laissez-moi mes illusions...
De petites illusions, car je n'ai jamais eu ni l'attrait, ni les moyens,
De faire dans la Grande Illusion,
Soyez-en certains.

Oh des vers...
Des vers ?
(Air connu)

Ca y est vous êtes prêts ? Allons-y !

Samedi 19 juin 2010. Une date pour trois évènements.
Trois pour le prix d'un !
Approchez ! Approchez ! Laissez-vous tenter...

Le samedi 19 juin, c'est d'abord la date retenue pour la dernière réunion de l'année scolaire magique 2009-2010 du **Magicos Circus Rouennais**...
Une date savamment choisie puisque cette réunion marque également la date du 8^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais**. Huit ans d'existence faits de bons moments et de moins bons... Bref, de tout ce qui rythme la vie d'un club, quel qu'en soit l'objet.
Enfin, hasard du calendrier, le 19 juin est également la date de mon anniversaire. Un an de plus... Mais "**même pas peur** !"...
Et chaque année supplémentaire me fait appartenir un peu plus à la Confrérie des cons de l'âge... Euh des qu'ont de l'âge...

Ah celle là - quand je vais publier ce compte rendu sur [Virtual Magie](#) - il n'est pas sur qu'elle passe avec le système de censure des gros mots sur le forum...
Et d'ailleurs le mot "*con*" est-il vraiment encore un gros mot de nos jours ?

Voici un bon nombre d'années - du temps où j'étais encore jeune (alors calculez si vous voulez mais je peux vous dire que ça fait un sacré bout de temps)... **Frédéric Dard** a écrit sous le pseudonyme de **San Antonio**, un bouquin intitulé "*Les Cons*".

Ici et là dans l'ouvrage, l'auteur a mis en bas de page des maximes dont celle-ci que j'aime beaucoup "*Traiter son prochain de con n'est pas une insulte, c'est un diagnostic*", ou encore celle-là "*Si vous criez bougre de con dans la rue, tout le monde se retourne*"... Et puis celle-ci, criante de vérité "*On est toujours le con de quelqu'un*"

Dans le même style **Patrick Timsit** fait dire à son grand père dans l'un de ses sketches "*Chaque année il y a de plus en plus de cons... et j'ai l'impression que cette année, les cons de l'année prochaine sont déjà là...*"

Alors, je lance un appel solennel à **Thomas Thiébaud** :

Ne plus sanctionner par une censure implacable et aveugle, ce terme qui au même titre que "*Ducon*" .. "*Connard*", "*Connaud*"... fait partie de notre patrimoine culturel français.

L'exception française "*môssieur*" !

D'ailleurs, rappelons nous ce film devenu culte : "*les Tontons Flingueurs*" avec cette fameuse réplique "*Les cons, ça osent tout ; c'est même à ça qu'on les reconnaît*"

Mais bon, on s'éloigne du con...te rendu...

Je sais déjà que pour le repas d'anniversaire qui va intervenir après la réunion, nous ne serons pas vraiment nombreux...Une toute petite dizaine...

Alors, la réunion d'aujourd'hui aura t'elle aussi peu de succès ?

Timsit aurait pu dire en parlant du **MCR** "*Chaque année, il y a de moins en moins de participants à l'anniversaire, et cette année, j'ai l'impression que ceux qui ne seront pas là l'année prochaine, ne sont déjà pas là*".

Cela dit, ne nous lamentons pas, le **Magicos Circus Rouennais** se porte encore très bien et j'espère qu'il y aura encore plein d'autres anniversaires...

Sont présents pour la réunion :

1. **Théo**
2. **Coda** (non, non... ce n'est pas un nouveau, vous allez bientôt comprendre..)
3. **Alban**
4. **Edgard**
5. **Louis**
6. **Vincent**
7. **Toff**
8. **Bruce Adams**
9. **Fabien**
10. **Patrice**



Et pour commencer, quelques explications concernant celui qui se fait appeler **Coda**. Il ne s'agit pas d'un nouveau membre. Cela fait déjà quelques années qu'il fait partie des fidèles du ***Magicos Circus Rouennais***.

Si je vous dis **Magiconan**, ça vous parle déjà mieux ?

David Conan, lorsqu'il a commencé la Magie, avait choisi le pseudonyme **Coda le Magicien**... COnan DAVid... CO DA... Limpide non ?

Or un jour, lors d'une réunion chez **Magic Droopy**, se trouve un magicien qui a également ce pseudo (Pfff ! c'est d'un commun ...). Et là, mettant de côté sa déception et voulant éviter de régler ce problème aux poings, **David** décide d'adopter le pseudo de **Magiconan**.

Celui que j'ai toujours connu le concernant.

Et alors, me direz-vous, pourquoi choisir à nouveau aujourd'hui le pseudo de **Coda**? L'autre **Coda** serait-il parti faire retraite dans une lamaserie tibétaine ? Aurait-il abandonné la Magie pour se consacrer au macramé ? Ou pire encore... serait-il passé de vie à trépas, faisant ainsi à titre posthume le bonheur de **David Conan** ? Oh non, je n'ose penser à cela...

Et donc, pour ce qui concerne les motivations profondes de **David**, j'avoue ne pas les connaître... Et si **David** a donné l'explication lors de la réunion, je l'ai zappée. Honte à moi...

Et pour me faire pardonner, je m'en vais vous "*narroie*" une petite anecdote..

Voici quelques jours – peu importe la date – je reçois un mail me disant en substance "*Salut Patrice (donc il me connaissait...), Voici mon nouveau nom de scène: Coda le Magicien... Peux-tu mettre à jour mes coordonnées sur le site ? Si cela intéresse quelqu'un je vais parler à la prochaine réunion de mon numéro de scène au cirque Bouglione – A+ David*".

Le message provient d'une adresse mail que je ne connais pas et qui est en rapport avec ce **Coda le Magicien**.

Et là, je cherche dans ma mémoire... **Coda**... Évidemment, cela m'évoque quelque chose.. Un magicien, qui a du venir à une ou deux de nos réunions... Cela remonte à plusieurs années mais on ne se connaît pas vraiment et je trouve étonnant qu'il m'adresse un mail pour m'annoncer son nouveau pseudo auquel il a semble t'il rajouté simplement "*le magicien*". Quant à mettre à jour ses coordonnées sur le site... Ca risque d'être rapide... Il n'y a quasiment rien le concernant sur notre site.

Pour ce qui est de nous narrer son aventure au *Cirque Bouglione*, pourquoi pas. Ce ne semble pas très magique, mais qu'importe.

De toute façon, au **MCR**, les gens partent... reviennent... ou ne reviennent pas et on ne leur demande pas de s'expliquer sur le pourquoi du comment de quoi est-ce... .

En conclusion, ben **Coda** sera le bienvenu.

Alors évidemment, maintenant, je comprends un peu mieux ce mail... et surtout je vois désormais qui était son expéditeur.

Et **Magiconan**... Euh non, **Coda le Magicien** d'expliquer que durant le week-end du 11 au 13 juin, **David** a vécu une expérience nouvelle pour lui... Présenter un numéro de magie devant 1600 personnes. Pour ce faire, **Coda** avait mis en poing un enchaînement comportant des choses très visuelles afin de pouvoir être vues et comprises par l'ensemble du public. Un numéro de DLight, suivi d'une routine de cordes et pour finir le classique des lames de rasoir qu'on avale avec un morceau de fil et qu'on ressort emprisonnées sur le fil.

La journée du vendredi a été consacrée aux répétitions, avec une première présentation le soir même. La première piste... Le stress... Et juste avant d'entrer en scène, la mini catastrophe car alors que le cirque était plongé dans le noir, un des garçons de piste a fait tomber le matériel de **David** en le mettant en place. Tout était tombé dans le sciure, et là...Ben il a fallu s'adapter.

Le samedi soir, 2^{ème} piste et déjà plus d'assurance et enfin le dimanche après midi, la 3^{ème} piste.

David nous explique qu'il est loin d'être évident de se caler sur une musique jouée par un orchestre par rapport à celle du CD qui lui servait pour les répétitions.

Selon **David**, les magiciens sont mal vus au Cirque... Entendez par là qu'ils ne sont pas très appréciés par les artistes circassiens. Ils sont, paraît-il, considérés comme trop "*solitaires*" quand on sait que le Cirque est une grande famille. Toutefois les artistes du Cirque font la part entre le magicien et l'illusionniste, qui vient avec son matériel, ses boîtes, dans le coffre de la R16, qui fait son numéro et qui repart.

David nous explique qu'il a noué des contacts fructueux et que, sa prestation ayant été appréciée, il y a de fortes chances pour qu'il recommence cette expérience qui n'a été pour lui, que du bonheur.

Alban a amené son morceau de corde et son anneau...

Ah mince ! J'ai oublié de lui ramener les routines corde et anneau de **Aldo Colombini** qu'on peut découvrir dans le livret *Ringling Around Too*, et celui intitulé *Still Ringling*.

Je promets de lui amener lors d'une prochaine réunion, et du coup **Alban** range son matériel.

Et c'est **Edgard** qui prend la suite pour nous montrer la puissance de l'esprit sur la matière. Pour cela, il nous présente et nous laisse examiner une capsule de bière en métal qui est pliée en deux. Il la pose ensuite dans le creux de sa main et pose son autre main par dessus.

Concentration extrême.... Edgard retire à présent la main qui recouvre la capsule de bière et tout le monde peut constater qu'elle est désormais dépliée.

Tout ceci est rendu possible grâce au "*gecko*"... Non, non, ce n'est pas lézard mais un gimmick magique...

Puis, histoire de frimer un peu, **Edgard** nous montre trois pièces de 5 francs en argent, qu'il nous dit avoir payées 10 euros l'unité. Il nous présente ensuite la routine de **Daryl** intitulée **3Fly** dans laquelle les trois pièces tenues dans une main vont voyager à vue, une à une, dans l'autre main.



Très visuelle et pas très compliquée à faire...même si vous n'avez pas de pièces de 5 francs en argent.... Cette routine est vendue sous la forme d'un DVD accompagné d'une petite pochette contenant des jetons en plastique de différentes couleurs ayant la taille d'une pièce de 1 dollar, destinés à vous permettre d'acquérir les mouvements de base avant d'acquérir les pièces de 1 dollar (ou de 5 francs). Le problème des jetons est qu'ils sont assez légers par rapport aux pièces ce qui ne rend pas les mouvements très aisés et je vous conseille de faire l'apprentissage directement avec les pièces...

Mais c'est vous qui voyez ...

Histoire de continuer à nous faire rêver, **Edgard** nous propose maintenant une routine de cartes. Notre ami sort un jeu de cartes d'où il sort les quatre As qu'il pose, face en l'air, sur la table. 3 sont mis côte à côte pour former une ligne tandis que le dernier As forme à lui seul une seconde ligne.

Puis **Edgard** sort du jeu des cartes quelconques. Il en pose trois, face en bas, sur le premier As, fait de même avec les trois autres As.

Que la Magie commence !

En reprenant un à un les trois premiers paquets, Edgard fait constater que les As ont disparu. Dans chacun des trois paquets il n'y a plus que des cartes quelconques.

Edgard attire alors l'attention sur le dernier tas de cartes composé d'un As face en l'air et de trois cartes face en bas. Il retourne alors ces trois cartes pour faire constater qu'il s'agit des trois autres As.

Un voyage de cartes intitulé les *As Mc Donald's*.

J'aime beaucoup une version dans laquelle le dernier paquet est mis dans une petite enveloppe qui est donnée à tenir à un spectateur avant la disparition et le voyage des trois As. Il faut voir l'étonnement de ce spectateur... (et des autres) lorsque, ayant fait constater que les trois As ont disparu, on lui demande d'ouvrir l'enveloppe pour en vérifier le contenu.

Le magicien suédois **Jahn Gallo** nous avait présenté sa version intitulée *Barcelona Swindle*, lorsqu'il était venu nous faire sa conférence. Il utilisait des cartes de taille moyenne commercialisées par **El Duco**.

Décidément très en forme, **Edgard** nous propose une seconde routine de cartes. Et il sollicite l'aide de **Théo**.



Le jeu est coupé en deux parties à peu près égales. Une portion est prise par **Théo** qui la met en éventail, face des cartes tournée vers lui. **Théo** choisit alors une carte de son choix qui sans être montrée est mise dans la portion tenue par **Edgard**.

Edgard choisit également une carte qui est mise dans la portion de jeu tenue par **Théo**. Le jeu est alors réuni et bien malin qui pourrait dire où se trouvent les deux cartes.

Edgard nous communique alors le nom de sa carte et demande de citer le nom de la sienne. Le jeu est alors étalé et toutes les cartes sont face en l'air... à l'exception de deux cartes... Celle choisie par **Edgard** et celle choisie par **Théo**.

Dans le même style, j'aime bien la routine que m'avait montrée **Draco** et qu'il appelait je crois "*le Magicien Fainéant*". Le début est similaire à la routine d'**Edgard** à la différence qu'une fois les deux cartes remises chacune dans une portion de jeu, ces deux portions sont coupées en deux et posées sur la table.

Il y a donc sur le tapis, quatre portions de jeu, face en bas.

Le magicien demande qu'on lui désigne un de ses tas puis un des tas du spectateur.

Le tas du spectateur est retourné et posé face en l'air sur le tas du magicien face en bas.

Le second tas du magicien est ensuite posé face en bas sur les deux tas précédents et le second tas du spectateur est également retourné face en l'air et déposé sur le reste du jeu.

On vient très distinctement de reconstituer le jeu en rassemblant les tas et en les alternant, face en bas et face en l'air.

Une passe magique.... Le jeu est étalé. Toutes les cartes sont à présent face en l'air sauf deux.

Le magicien nomme alors sa carte et demande au spectateur de nommer la sienne.

Les deux cartes face en bas sont retournées. Il s'agit des deux cartes nommées.

Je trouve que cette façon de faire rajoute une touche de magie supplémentaire sans vraiment compliquer la routine sur le plan technique.

Mais ce n'est que mon avis...

Théo nous indique qu'il a une version dans laquelle il utilise deux jeux ce qui selon lui, limite les manipulations.

C'est maintenant à **Fabien** de prendre la relève. Et pour cela, il a besoin de deux assistants. **Magico**...Euh non, **Coda** (ah oui, il va falloir s'habituer) et **Théo** se portent volontaires.



Un jeu... 52 cartes.

Fabien effeuille le jeu et une carte est choisie par **David** qui doit dire "*stop*" lorsqu'il le souhaite. La carte choisie est le 9K qui est alors signée.

Fabien précise que cette routine est normalement faite avec un couple, notamment dans les mariages pour, en quelque sorte, tester la longévité du couple dans l'avenir. Et **Fabien** décrète que **David** jouera le rôle de "*madame*" tandis que **Théo** jouera le rôle de "*monsieur*".

Et **Fabien** demande à "*monsieur*" de choisir également une carte au "*Stop*" mais de ne pas regarder la carte choisie. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu mais pas pour longtemps car Fabien va très vite la retrouver... Alors qu'on aurait pu croire que cette seconde carte serait le 9C, la carte jumelle du 9K, il n'en est rien.... Il s'agit du 2T.

Aïe ! Le couple **David – Théo** est mal parti.... Cela dit, je ne les voyais pas vraiment finir leur vie ensemble tous les deux.

Fabien demande alors à **Théo** de signer la face de sa carte et les deux cartes choisies sont alors mises dos à dos et déposées dans la main ouverte de **David**.

Théo est ensuite invité à mettre sa main par dessus celle de **David**.



Oh, les petits chéris...
Qu'ils sont mignons tout plein,
à se tenir ainsi tendrement la main...
Tandis que chacun sourit,

Oh des vers !
Des vers ?
(air connu)

Lorsque – comme à regret – les mains se séparent enfin, tout le monde constate qu'il n'y plus qu'une seule carte... qui comporte le 9K d'un côté et le 2T de l'autre. Les signatures sont toujours présentes... les deux cartes ont fusionné.

Fabien explique que l'idée de base est de **Romarc** et qu'il a apporté quelques modifications.

Coda nous parle d'une version de **Jean Jacques Sanvert** avec une fusion de cartes par étape...

Comme il faut bien critiquer un peu...

C'est mon côté "*vieux con*"...

Je ne suis pas pour – et cela n'engage que moi – montrer à des spectateurs ce genre de cartes spéciales.

Même si la méthode amenant au résultat final est basée sur une idée amusante et sur une technique éprouvée, il n'en demeure pas moins qu'on montre à la fin une carte qui est sensée ne pas exister dans le commerce... et là, c'est peut être ouvrir une brèche dans l'esprit du spectateur pour la compréhension d'autres routines faisant appel à des cartes spéciales... Je pense notamment à une des routines présentées lors de cette réunion...



Théo nous propose à présent un grand classique...un *hyper classique* pour reprendre ses propres termes. Il précise que cette routine a été modifiée pour être faite en "*magie de salon*" devant 30 ou 40 personnes.

Théo se dirige alors vers sa mallette en nous disant qu'il fait très attention à son matériel parce qu'il est en or... En fait, il s'agit d'anneaux en or.

Et ceci étant précisé, **Théo** extrait de sa mallette cinq anneaux de bonne taille en métal doré.

Théo nous explique que ces anneaux proviennent de Chine et tout le monde est donc en mesure de comprendre qu'il s'agit d'une routine d'anneaux chinois (des fois que certains auraient des retards à l'allumage...).

Donc, cinq anneaux, qu'il suffit de frotter ou sur lesquels il suffit de souffler pour les enclaver ou les désenclaver.

Puis **Théo** demande à l'auditoire si quelqu'un aurait une alliance en or jaune à lui prêter. Et si je me rappelle bien, c'est **Toff** qui accepte de lui prêter son alliance.

Et hop **Théo** démontre dans la foulée que n'importe quel anneau peut être enclavé puisque l'alliance est désormais prisonnière d'un des grands anneaux.



Théo propose d'aller encore plus loin dans l'idée des anneaux et souhaite essayer avec un anneau de corde. Pour ce faire, il prend une corde, la noue pour faire un anneau de corde, puis coupe les bouts qui dépassent du nœud...

Du nœud qu'il enlève de la corde afin qu'ait un anneau de corde complètement fermé. Lequel anneau de corde se retrouve bientôt lui aussi enclavé avec l'alliance

Mais presque aussitôt, la corde est coupée, et l'alliance est toujours prisonnière de l'anneau chinois.

Et bonne faire bonne mesure, **Théo** fait carrément examiner cet anneau et l'alliance. **Coda** constate avec étonnement que l'alliance est réellement enclavée sur l'anneau et qu'il est apparemment impossible de la libérer.

Toff commence déjà à moins rigoler. Comment va-t-il expliquer à *Madame*, ce soir en rentrant, qu'il n'a plus son alliance.

Finalement tout est bien qui finit bien puisque c'est **Théo** lui-même qui libère l'alliance et la restitue à **Toff**...

Enfin ... tout est bien qui finit... presque bien, car **Théo** nous montre maintenant que tous ses anneaux chinois ont fusionné pour former un gros ressort. Étonnant non ?

Comment renouveler de façon géniale un classique ?

Appelez **Théo**, il a forcément une solution à vous proposer.*

Un grand bravo à lui pour cette routine très originale réalisée avec du matériel "fait maison".

Louis s'approche pour nous présenter un tour de cartes avec les 4 Rois et les 4 As qui sont répartis en deux paquets de quatre cartes.

On va d'abord jouer avec les As et le paquet des Rois est donc laissé sur la table.

En faisant défiler successivement les As, **Louis** nous montre qu'ils se retournent mystérieusement un à un pour au final se transformer en 4 Rois tandis que les 4 As se retrouvent dans l'autre paquet.

Il s'agit d'une routine impromptue qui fait notamment appel au *Comptage Elmsley* et au *Comptage Ascanio*.

Une fois encore **Louis**, qui est notre benjamin démontre qu'il maîtrise.



C'est maintenant à **Vincent** le *Magicien Conteur* de venir parler un peu de lui et de son nouveau statut.

Comme **Vincent** fait quelques prestations en Magie, il s'est interrogé sur la profession de magicien laquelle est une activité annexe pour lui. Il a ainsi appris auprès des organismes "ad-hoc" que *la profession de magicien n'est pas considérée comme une profession artistique...* Ce qui ne manque pas de nous surprendre.

Et du coup, un magicien peut donc devenir "*auto entrepreneur*"

Vincent explique qu'il a opté pour ce statut et qu'il devra donc verser à l'Etat 25% de ses bénéfices (à ne pas confondre avec les revenus...) pour les cotisations sociales et les impôts.

Au niveau des nouveautés, **Vincent** ne s'arrête pas là, puisqu'il a également choisi un nom d'artiste. Et après maintes cogitations, il a choisi **Tomarel** (sans H, précise t'il sinon ça correspond à un site de cul...)

Bon... **Coda...Tomarel**... Ben ça va en faire des choses à mémoriser.

Et **Vincent** d'expliquer que son premier engagement a consisté à faire une prestation magique pour une soirée "*cochon*".

Attention "*cochon*"... Pas "*cochonne*" !

Je fais ici un aparté pour m'excuser auprès de mes lecteurs musulmans, car dans les paragraphes qui suivent, nous allons manger du porc à toutes les sauces.

*Je comprendrais fort bien que cela en indispose certains et je vous propose donc de sauter (de porc) quelques paragraphes afin de vous rendre directement à la prestation de **Toff** que je me propose – pour vous faciliter la tâche – de signaler pour le dessin d'une vache... en espérant ne pas choquer mes lecteurs hindous.*

Mais revenons à Vincent et sa soirée... "*cochon*".

Du coup, il s'est torturé l'esprit pour trouver des idées magiques en rapport avec le thème..

En "*rât porc*" avec le thème si vous préférez puisqu'il s'agissait d'une soirée dédiée au cochon...

Vincent y est donc allé de sa sculpture de ballon en forme de cochon et de la routine qu'il se propose de nous montrer....

Et comme dit l'adage "*Il ne faut pas faire aux truies ce que vous ne voudriez pas qu'on vous fasse*", nous acceptons sa proposition.

Vincent tient à la main une quèteuse... qu'il nous dit être une porcherie dont il faut fermer la porte pour empêcher les cochons de se sauver.

Il ferme donc la fermeture à glissière de la quèteuse...



"Maintenant... Que faut-il pour faire un cochon ?"

"Du rose..." et **Vincent** met du papier de couleur rose dans la quèteuse.

"Une queue... en tire-bouchon" et **Vincent** met un tire-bouchon dans la quèteuse.

"Et que se passe t'il ensuite ?". **Vincent** sort de la quèteuse un gant de toilette en forme de cochon...

Mais sa prestation ne s'arrêtait pas là... et toujours sur le thème du cochon, **Vincent** propose une autre routine.

Il sort un jeu de cartes à face blanche et demande à un membre de notre honorable assistance de dessiner un cochon sur l'une des cartes...Enfin, il s'agit plus précisément d'une cochonne... une truie quoi... qu'on va appeler *Roberta*.

Et **Roberta** n'est pas une truie comme les autres... C'est une ambitieuse.

Ainsi, mise au milieu du jeu qui symbolise la porcherie, elle se retrouve presque aussitôt à l'entrée de celle-ci – Traduisez : sur le dessus du jeu..

Reléguée à nouveau au fin fond de la porcherie, à chaque fois elle revenait à l'entrée, éclipsant toutes les autres truies.

Pensez ! Elle était si ambitieuse qu'on ne voyait plus qu'elle.. Elle était partout. **Vincent** pratique ici le *Comptage Optique* permettant de montrer des *Roberta* à n'en plus finir...

Et du coup, le porcher eu l'idée de la présenter au Concours Général Agricole... Mais le chemin était long... Il fallu passez dans plusieurs villes différentes. **Vincent** effectue ici différents mélanges de cartes.

Et une fois sur place, avec tout ce monde, c'était un véritable bazar, il y avait des truies dans tous les sens. Vincent effectue ici ce mélange très bluffant laissant penser que les cartes sont mises sans dessus-dessous...

Mais au final,

En cette période estivale,

La patience du porcher fut récompensée

Car Roberta fut primée,

Oh des vers !

Des vers ?

(air connu)

Vincent étale alors le jeu et toutes les cartes sont désormais dans le même sens à l'exception d'une seule... Celle comportant le dessin symbolisant *Roberta*.

Les connaisseurs auront reconnu la routine de cartes figurant dans *L'école de la Magie 1* de **Dominique Duvivier** et qui, si ma mémoire est bonne, est intitulée "*mélange chinois*"

Bon là, franchement, fallait oser.

C'est ça qu'il y a de bien avec **Vincent**, c'est qu'à partir d'une routine classique, il va développer une histoire en fonction des circonstances, et de ses besoins.

Merci à **Tomarel le Magicien Conteur** avec lequel nous venons de parcourir un bout de chemin.

Et nous voilà à bon port... ou à bon porc pour rester dans le thème.



Vous venez de voir apparaître le dessin d'une vache...

C'est le signe que vous attendiez ... Et comme vous pouvez le remarquer, contre toute attente, c'est une vache et pas un cygne car je n'avais pas de dessin de ce volatile sur mon ordinateur et là où je suis, je n'ai pas l'Internet.

Bref, ce dessin veut dire qu'on met les voiles et qu'on quitte le porc

Et c'est maintenant **Toff** qui se dresse et qui vient devant nous.

Va t'il nous faire du **Colombini** ? Car tout comme moi, il est fan.

Et puisqu'on parle d'**Aldo Colombini**, j'en profite pour parler du drame qui le touche actuellement. Son épouse **Rachel** a de sérieux problèmes de santé. Elle a besoin d'une opération à cœur ouvert pour la pose d'une valve et le couple a besoin de 200.000 dollars pour financer cette opération et ses "**à-côtés**". Réunir une telle somme n'est pas une mince affaire. Un grand élan de solidarité s'est mis en place pour aider financièrement **Rachel Colombini** car, bien qu'**Aldo** et **Rachel Colombini** aient une assurance médicale, elle ne sera pas suffisante. C'est un peu une course contre la montre qui s'est engagée et tous les magiciens du monde entier sont invités à faire un geste... lequel peut consister en un don, ou tout simplement en un ou plusieurs achats sur le site wildcolombini.com que gère **Aldo**.

À titre promotionnel et pour récupérer un maximum d'argent, **Aldo Colombini** offre un article gratuit pour un article acheté...

Une façon comme une autre pour ceux qui sont réfractaires aux quêtes de toute nature d'être solidaires d'**Aldo** et **Rachel** et de joindre l'utile à l'agréable...

Si vous voulez en savoir plus consultez ces deux sites (en américain) :

<http://www.magic4miracles.com/>

<http://www.magician.org/portal/en/node/994>

Mais revenons à **Toff**...

C'est avec l'assistance de **Magico... Coda** ... que **Toff** va œuvrer.

Il sort un jeu de cartes et le remet à **David** qui est invité à faire défiler les cartes et à choisir celle de son choix. Lorsqu'il voit la carte qu'il souhaite, il coupe le jeu sur cette carte et met sur son cœur la portion de jeu avec la carte choisie sur le dessus.

Le restant du jeu est posé sur la table.

Toff demande ensuite à **David** de poser sa portion de jeu sur la table et de couper celle-ci en complétant la coupe pour perdre la carte choisie au milieu. Cette portion de jeu est ensuite mise au milieu des cartes précédemment posées sur la table.

Bien malin qui pourrait dire où se trouve désormais la carte de **David**.

Toff saisit alors le jeu, le parcourt afin de choisir lui aussi une carte. Laquelle est également perdue dans le jeu.



Toff étale à présent le jeu avec la face des cartes face en bas. Il demande à **David** de toucher une carte – laquelle est mise à l'écart sur la table sans être montrée.

Toff choisit trois cartes... Puis en élimine deux.

Cette carte est montrée... C'est la carte choisie par **David**.

Toff indique que sa carte à lui était le 3T. On retourne la carte qui se trouve sur la table et qui avait été touchée par **David**... C'est le 3T.

Une routine bien mystérieuse... sauf quand on a la solution.

Bon... à moi !

Je sors un jeu de cartes, une agrafeuse, un gros marqueur et plusieurs bandes de papier à dessin Canson de couleur verte, puis je propose à **Théo** de m'assister.

L'idée de la routine est simple... Retrouver une carte qui aura été simplement pensée par **Théo**.

Théo est invité à vérifier le marqueur, l'agrafeuse et surtout les bandelettes de papier afin de s'assurer qu'on ne peut pas voir au travers.

Je demande ensuite à **Théo** de penser à la carte de son choix et d'inscrire la valeur et la famille de cette carte sur une des bandelettes de papier, de replier celle-ci et d'en agraffer les cotés. Personne ne doit voir ce que **Théo** inscrit. Le papier servira de preuve en ce qui concerne la carte choisie mentalement et les agrafes sont là pour être sur que je n'aurais pas accès à ce qui est inscrit.

D'ailleurs, à peine le papier a t'il été plié et agrafé que je pose le jeu de cartes sur celui-ci afin que personne ne puisse le voir... et surtout pas moi.

J'explique ensuite à **Théo** qu'il existe certaines techniques tout à fait sérieuses permettant de déterminer si une personne ment ou dit la vérité. C'est basé sur des réactions infimes du sujet, sur des attitudes, des gestes réflexes etc..

J'indique que je vais poser quelques questions simples auxquelles **Théo** devra répondre uniquement par OUI ou par NON. Il pourra, soit répondre la vérité... soit mentir.

J'affirme ensuite à **Théo** que sa carte est rouge... Il me répond par la négative.

J'indique alors que si la carte n'est pas rouge, elle est donc noire et qu'il peut s'agir un Pique ou d'un Trèfle.

J'affirme alors que la carte est un Pique. **Théo** me répond par l'affirmative.

J'indique que la carte peut alors être une carte à point ou une figure et j'affirme que la carte est une figure. **Théo** répond par l'affirmative.

Je saisi alors le jeu et sort les cartes en reposant l'étui sur le morceau de papier plié et agrafé.

D'après les réponses apportées par **Théo**, sa carte peut être le Valet, la Dame ou le Roi de Pique.... Ou toute autre carte, car **Théo** a également pu mentir.

J'étales le jeu entre mes mains, la face des cartes tournées vers moi...J'explique que de part les réponses apportées, j'ai décelé que certaines réponses n'étaient pas exactes. Je mets en saillie quelques cartes en disant que j'hésite encore entre quelques cartes.

Je demande à Théo de se concentrer sur sa carte et comme ultime épreuve de dessiner mentalement la valeur de sa carte et uniquement la valeur, en prenant garde à ne pas avoir de mouvements incontrôlés des yeux qui me permettraient de "*lire*" cette valeur.

Son dessin doit être sincère. C'est à dire que **Théo** doit penser et dessiner la carte qu'il a réellement choisie.

Théo m'indique que ça y est... Il "*voit*" la valeur de sa carte.

Je lui demande alors d'ajouter mentalement la famille de sa carte à côté de sa valeur.

Théo m'indique que ça y est...; Il "*voit*" la valeur et la famille de sa carte.

Je regarde les cartes que j'ai mises en saillie... au fur et à mesure de cette dernière phase, j'en ai rentré quelques une dans le jeu pour les éliminer.

Je peux désormais en sélectionner une seule que je sors du jeu et que je pose face en bas sur la table.

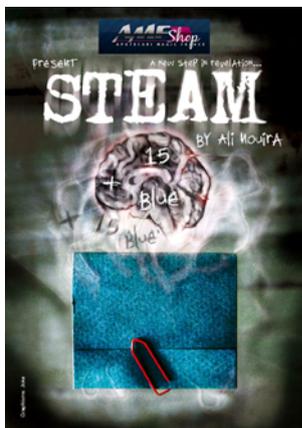
Je demande à Théo de citer le nom de sa carte.

Théo me regarde en souriant et déclare que c'est impossible que je réussisse un coup pareil. Il nomme le 8 de Carreau.

Je retourne la carte qui se trouve sur la table...C'est le Huit de Carreau.

Je déplace l'étui du jeu pour révéler le papier plié et agrafé et je demande à un des membres du club de vérifier ce qu'il y a écrit dessus.

Tout le monde peut constater qu'il y a un 8 et un losange représentant le Carreau.



Ce tour est une tuerie... Vous pouvez trouver la présentation de votre choix... mais au final, vous révélez la carte uniquement pensée.

Ca s'appelle *Steam* et c'est de **Ali Noura**.

Quand j'ai découvert l'explication de ce tour après l'avoir acheté, je me suis demandé comment on pouvait aller trouver de tels effets.

Avoir l'idée d'un tour, c'est une chose mais la mettre en œuvre c'est une toute autre chose. À moins que dans le cas présent, le principe ait été trouvé avant et qu'on ait ensuite cherché ce qu'on pouvait en faire. Mais qu'importe la genèse du tour, il est excellent.

En vente sur [le site AMF Shop](http://le.site.AMF.Shop)

Comme il est encore un peu tôt pour mettre fin à la réunion, je poursuis en montrant deux routines enchaînées de **Glen Gleason** que j'ai découvertes grâce à **Draco**, qu'il en soit remercié car je les trouve assez sympa et pas très compliquées à exécuter.

La première routine est une variante façon carte ambitieuse assez amusante. Je sors du jeu quatre cartes rouges et l'As, le Deux, le trois et le Quatre de Pique.

Le paquet de rouges est posé sur la gauche de la table et le paquet de Piques sur la droite. Ce positionnement n'a bien évidemment aucune importance en soit et un gaucher peut tout à fait l'inverser et celui réfractaire à la droite et la gauche peut, pour sa part, mettre un paquet vers le haut de la table, et le second vers le bas.

Bref... C'est comme vous voulez.

Puis on explique que le paquet rouge symbolise un immeuble dans lequel vous se rendre à différents étages des personnes, symbolisées par les cartes à Pique.

On prend l'As, qui est clairement montré et on le pose – face en bas - sur le dessus du paquet rouge lui aussi face en bas. On explique que l'AS... est allé au premier étage de l'immeuble et que désormais, il s'en va et pour cela prend l'ascenseur. L'As est pris et mis en seconde position – au premier étage.

J'appuie alors sur l'un des cercles avec le cycliste sur les cartes Bicycle ... pour appeler l'ascenseur et je retourne la carte du dessus, pour montrer que l'As est remonté.

L'As est mis à l'écart et je prend alors le 2P qui est posé sur le paquet de rouge. Lui va se rendre au deuxième étage et il est donc placé en 3^{ème} position.

J'appuie sur le bouton de l'ascenseur et hop, le 2P remonte sur le dessus du paquet.

Pour rassurer les septiques, je montre que le paquet de rouges ne comporte bien que quatre cartes rouges, pas une de plus...pas une de moins.

Le 2P est mis sur l'AP et je prends maintenant le 3P, lequel comme pour les autres cartes est posé sur le paquet de rouges puis en 4^{ème} position pour symboliser le 3^{ème} étage.

J'appuie à nouveau sur le bouton de l'ascenseur et hop, le 3P se retrouve sur le dessus du paquet de rouge.

Le 3P est mis sur les deux autres Piques, et je prends ensuite le paquet de rouges que je pose directement sur la dernière carte à Pique.

Je retourne la carte du dessus et hop.... Ah... problème... C'est une carte rouge.

"Ah vous avez les ascenseurs.. Parfois ça tombe en panne, le 4P est peut être resté coincé dans les étages..."

Je reprends mon paquet de rouges, que je compte... 1, 2, 3, 4... Je le retourne face en l'air... Nouveau comptage..; Il n'y a que des rouges.

"Ah, apparemment le 4P n'a pas pris l'ascenseur... Mais en y réfléchissant, je sais ce qui s'est passé..."

Je repose le paquet de rouges, face en bas sur le 4P face en bas

"J'avais oublié d'appeler l'ascenseur..."

J'appuie avec mon doigt sur le cercle au dos de la carte Bicycle du dessus... puis je retourne cette carte pour montrer que le 4P est remonté sur le dessus.

La seconde routine se fait avec les mêmes cartes.

Le paquet de rouge est pris en main et montré. Quatre cartes rouges.

Puis les cartes à Piques sont également prises en main et montrées distinctement puis retournées une à une face en bas sur le paquet de rouge face en bas. 4P.. 3P.. 2P et AP qui lui est posé face en l'air sur le paquet.

"Cette carte est une carte leader... Lorsqu'on la sépare des autres Piques, ceux-ci s'empressent de la rejoindre".

L'AP est posé en haut au milieu du tapis.

Puis le 2P est montré et posé en dessous de l'AP et sur la gauche.

Puis le 3P est montré et posé sur la même ligne que le 2P à l'aplomb de l'AP.

Le 4P est montré et posé sur la même ligne que les cartes précédentes, sur la droite.

Je montre maintenant qu'il me reste en main quatre cartes... 2... 3 et 4.. que je retourne ensuite face en l'air pour montrer qu'il s'agit des quatre cartes rouges.

Le paquet est reposé face en bas sur la table et je prends la carte du dessus que je pose face en bas à côté de l'AP.

"Je prends une carte rouge que je mets avec l'As de Pique... et je prends le 4P que je perds entre les cartes rouges."

Je prends la carte se trouvant la plus à droite et la met en seconde position dans le paquet de rouge.

Geste magique... Le paquet de rouges est retourné face en l'air et compté... La carte à Pique a disparu. Je retourne la carte qui se trouve près de l'AP... Il s'agit le 4P qui a manifestement voyagé pour rejoindre l'As.

Je reprends la carte supérieure du paquet de rouge et la pose face en bas à compter de l'AP et du 4P.

"Je mets une nouvelle carte rouge ici et je prends le 3P que je perds parmi les cartes rouges".

Je prends la carte qui se trouve à l'aplomb de l'AP et la met en seconde position dans le tas de rouge.

Geste magique. Le paquet de rouges est retourné face en l'air et compté. La carte à Pique a disparu. Je retourne la carte qui se trouve avec l'AP et le 4P, c'est le 3P qui a manifestement voyagé lui-aussi.

"Je mets une autre carte rouge ici et je prends le 2P que je perds parmi les cartes rouges".

Les mêmes gestes que précédemment sont ici effectués avec la dernière carte qui reste et une fois encore, celle-ci va voyager pour rejoindre les trois autres Piques.

Vous pouvez retrouver ces deux routines dans le DVD IMS Masters Series (vol 41 et 42)

Clément avait prévenu qu'il aurait du retard.. Il a tenu parole car il nous a rejoint alors que la réunion était déjà bien entamée. Lui aussi fait désormais partie des fidèles à assister aux réunions et également aux anniversaires. D'ailleurs, il a fêté le sien tout récemment, le 06 juin, si je ne m'abuse.

"Bon...19h00... et si on allait prendre un verre à la maison ?"

Et du coup, nous partons en cortège jusqu'à mon domicile. **Théo** et **Magico** .. **Coda** nous ont abandonnés car ils ne viennent pas au restaurant avec nous ce soir.

20h15... Nous arrivons au restaurant le *Bistronomique*, rue Saint Julien à Rouen où nous sommes accueillis par **Maximus**.

Le cadre est sympa et on dit beaucoup de bien de la qualité de la nourriture.

On ne voit plus beaucoup **Maximus** à nos réunions ces derniers temps car il se consacre à son fils Jérémy qui est le gérant et le chef du *Bistronomique*, un restaurant axé "*gastronomie*" dont une des caractéristiques est de proposer des plats réalisés avec des produits frais et de saison.

Pour le 8^{ème} anniversaire du *Magicos Circus Rouennais*, **Maximus** a proposé de faire le repas dans le restaurant de son fils, lequel nous a concocté un repas à "*prix d'ami*".

Draco nous a également rejoints pour le repas.

Comme c'est mon anniversaire, je décide d'offrir un apéritif.

Tout le monde s'installe et c'est le moment de la photo souvenir... sur laquelle, une fois n'est pas coutume, je figure.



Louis, bien qu'il soit un membre récent du **Magicos Circus Rouennais**, s'est joint à nous pour cette célébration. La preuve qu'il se plaît bien en notre compagnie.

Sa maman m'avait prévenu qu'il était très difficile question nourriture.

Qu'elle soit rassurée... Je confirme entièrement ses propos.

"Louis est très difficile question nourriture".

Pour preuve, il a mangé du pain et quasiment rien d'autre.

On a bien essayé de le forcer un peu... Mais rien n'y a fait... ou plutôt si... nous avons récolté des grimaces.

Ah ces jeunes et la génération "*fast food*"...

On avait un sale gosse au club en la personne de **Clément**.. En voilà un second avec **Louis**.





Traditionnellement, lors de nos repas d'anniversaire, il est de coutume de se montrer quelques tours et nous ne dérogeons pas à cette tradition.

Maximus qui a pour habitude de distraire la clientèle de son fils en présentant notamment ses célèbres "*balles en mousse*", nous propose de nous "*lâcher*"

Non, non, il n'est pas en train de nous dire qu'il va nous abandonner... Il nous propose juste de nous laisser aller et de faire également quelques tours à la clientèle...

C'est ce qu'on appelle joindre l'agréable à l'utile...

Du coup **Vincent**, **Clément** et **Louis** décident de se "*lâcher*".

Et un an de plus pour le **MCR** !

Prochaine réunion en septembre, à moins qu'on n'en fasse une en juillet et ou en août... Allez savoir ...

