

COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2010 à juin 2011

RÉUNION DU SAMEDI 25 SEPTEMBRE 2010

Et c'est reparti mon Kiki...

Une neuvième année d'existence qui démarre pour le *Magicos Circus Rouennais*.

Ce 25 septembre 2010, c'est la réunion de rentrée pour l'année magique 2010-2011, et c'est la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen* rive gauche qui, cette année encore, nous accueille.

J'en profite pour remercier toute l'équipe de *Rouen Cité Jeunes* et tout particulièrement **Roland** qui, chaque mois, veille à nous préparer la clé sans laquelle il ne pourrait y avoir de réunion.

Comme pour chaque rentrée, l'appréhension est au rendez-vous... Du moins en ce qui me concerne.

Serons-nous suffisamment nombreux?

Je ne m'inquiète pas pour les anciens membres, car ils savent qu'ils sont libres de venir... ou de ne pas venir, voire même de ne plus venir...

C'est surtout pour les nouveaux membres que je m'inquiète car il faut leur donner l'image d'un club vivant... et quoi de mieux pour cela qu'une foultitude de membres présents aux réunions ?

Suspense... Je m'achemine vers la *MJC* et je vais bientôt être fixé.

J'aperçois, Magiconan... Euh non, Coda, en compagnie de Clément et de Alban.

On se salue du traditionnel

"Eh comment ça va toi?

"Moi ça va et toi?

"Ben moi ca va et toi?

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un de nous finisse par se lasser ...

Des salutations que l'on aurait pu ponctuer de "wech bien?" mais non....

Finalement, vers 14h40 nous descendons à la salle et je peux déjà vous dire qu'il y a deux nouvelles têtes et qu'une troisième ne devrait pas tarder à faire son apparition.

14h50, arrivée de la troisième nouvelle tête...

Tout le monde est installé et la réunion peut commencer.

Sont présents ... au titre des membres déjà anciens :

- 1 Patrice
- 2 **Coda**
- 3 **Alban**
- 4 Clément
- 5 **Toff**
- 6 Vincent
- 7 **Théo**
- 8 Jacky
- 9 Christophe

Et parmi les nouvelles têtes :

- 10 **Éric**,
- 11 Antoine
- 12 Mathieu



Après la traditionnelle photo de famille, destinée à immortaliser nos réunions et agrémenter ce compte rendu, les choses sérieuses peuvent débuter avec un tour de table de présentation, les nouveaux membres ayant déjà une exigence – ça commence bien – celle de savoir "qui est qui ?" ...

La présentation des unes et des autres étant faite, la question du jour est celle de la participation... ou de la non participation... du *Magicos Circus Rouennais* à la *dixième édition du Festival des Jeux* organisé par la *Ville de Rouen*.

En 2009 et en 2010, notre club avait présenté de la Magie à table et en déambulation lors de l'inauguration de cet événement et notre prestation avait été fort appréciée. C'est la raison pour laquelle, la Ville de Rouen m'a sollicité pour savoir si cette année nous voulions à nouveau participer.

Le souci étant que ce festival a lieu toujours aux mêmes dates : 27 – 28 – 29 décembre et que cette année ça tombe en pleine semaine.

Je crois que la première année nous devions être 19 magiciens... Nous étions 14 l'année suivante et cette année, la Ville qui tient apparemment beaucoup à notre participation est prête à accepter que nous ne soyons que 8.

Reste donc à savoir si – compte tenu des dates de ce festival – huit membres sont disposés à faire cette inauguration.

Un rapide tour de table – oui je sais, ça fait le deuxième en l'espace de quelques minutes.. Eh alors, t'es pas content ? Tu veux te battre ? Vas-y sort dehors et commence, j'arrive tout de suite.

Donc, disais-je avant qu'on me cherche des crosses, un rapide tour de table permet de se rendre compte qu'on devrait avoir le nombre attendu de magiciens.

Nous ferons donc cette prestation et il ne reste plus qu'à voir avec la **BDLI** pour savoir si cette année encore, elle est intéressée par un bon de commande de quelques centaines d'euros.

Voilà apparemment un problème de réglé.

Quelques mots pour rappeler que le prochain *congrès FFAP* se déroulera en octobre chez Mickey, je veux bien évidemment parler d'*EuroDisneyland* à Marne la Vallée en région parisienne.

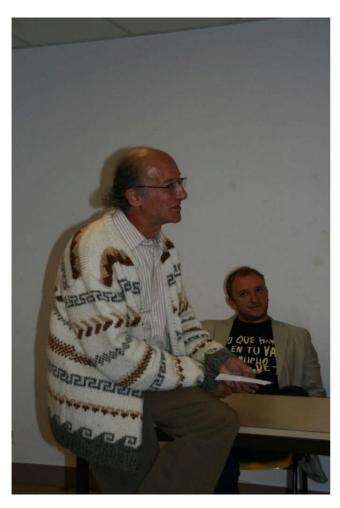
Et quelques mots encore pour informer l'honorable assemblée que notre ami **Draco** a convolé (ça fait bizarre comme expression, vous ne trouvez pas) en juste noce avec la charmante **Noémie** le 18 septembre dernier. J'étais présent lors du "oui, je le veux" (et "oui je la veux" pour Draco) si émouvant que j'en ai versé une petite larme. Nous leur souhaitons bien évidemment tout le bonheur du monde et nous attendons avec impatience la date de la pendaison de crémaillère puisqu'ils se sont également lancés dans l'achat d'un bien immobilier pour héberger leur future progéniture.

* *

Et maintenant, place à la Magie.

Et c'est **Théo** qui souhaite nous parler de la remise au goût du jour de quelques vieux effets.

Veut-il parler de ses vieux vêtements qu'il aurait fait reprendre par une couturière afin de les rendre plus en rapport avec le 21ème siècle ?



Apparemment non, **Théo** veut parler de Magie, puisqu'il indique qu'il a un ou deux tours à nous montrer.

Et de préciser pour illustrer son propos qu'un tour de **Robert-Houdin** présenté aujourd'hui ferait marrer tout le monde, et qu'il faut savoir faire évoluer les effets.

Théo rappelle à notre bon souvenir la routine qu'il avait présentée le 16 janvier dernier, dans laquelle il utilisait une petite boite en bois.

J'en vois qui haussent les sourcils en signe d'interrogation...

Ah ah !! Y'en a qui ne lisent pas tous mes comptes rendus ? Okay... Je note les noms.

Et bon Prince... de Lu (pour ceux qui n'ont pas lu ce compte rendu.. Humour) je m'en vais vous rappeler ce dont au sujet de quoi il était question dans cette routine.

Pour faire court... une fois n'est pas coutume... c'est l'histoire d'une carte, qui est choisie dans un jeu, qui est signée et ensuite perdue dans ce même jeu.

Ensuite, le jeu est mélangé puis coupé et le spectateur et le magicien se proposent de vérifier dans quel paquet est la carte afin d'illustrer une théorie qui dit que "quand un objet n'est pas visible, on peut supposer qu'il peut être à plusieurs endroits ..."

La carte est facile à reconnaître puisque le magicien et le spectateur en ont pris connaissance avant qu'elle ne soit perdue dans le jeu et qu'en plus, au cas où ils auraient tous deux des problèmes de mémoire, elle est signée.

Seulement... Ya comme un problème car la carte n'est plus dans le jeu.

L'attention est alors attirée sur une petite boite en bois posée sur la table... laquelle est alors ouverte et tout le monde constate qu'il y a une carte pliée en quatre maintenue par un trombone. La carte est sortie, le trombone est enlevé. C'est la carte signée par le spectateur qui est révélée. Tada !

Bon ça, c'était avant.

Avant qu'on ne fasse remarquer à **Théo** à l'issue de cette routine du 16 janvier 2010, que ça aurait été super chouette que la boite puisse être montrée vide avant de commencer la routine.

Alors, **Théo** a réfléchi, car la remarque l'avait touché au plus profond de son être. Au point qu'il ne mangeait plus et se laissait dépérir afin de trouver LA solution pour justifier qu'on ouvre cette fichue boite pour la montrer vide ...

Dingue non qu'un être puisse ainsi se laisser aller pour une petite boite en bois ? En bois de quoi d'ailleurs... Hêtre ou pas hêtre ? Telle est la question. Un être se laisse aller pour du hêtre ?

À moins que ce ne soit du chêne.. Et c'est bien connu que là où ya du chêne ya pas de plaisir...

Ben oui, ce n'est pas le tout de montrer la boite vide au début, encore faut-il trouver une justification à cette action, car **Théo** est très attaché à ce que ses routines suivent une logique.

Bon finalement, **Théo** a trouvé et j'en m'en vais vous narrer la conclusion de cette histoire qui, je suis sur, ne vous a pas laissés de bois.



Pour commencer, **Théo** a viré la boite en bois...Allez hop... Circulez ya plus rien à voir... Dégagée la boite en bois, pour faire place à un coffret circulaire en métal avec, sur le couvercle, une très "zolie" abeille butinant une fleur.

Et lorsque **Théo** ouvre le coffret, nous constatons qu'il contient une grosse bille en verre coloré, laquelle, indique t'il, va nous servir pour réaliser une expérience ... scientifique.

Vincent est invité à prendre la bille et à la vérifier (des fois qu'il y aurait un double-fond) et à la poser devant lui, tandis que le coffret est mis à l'écart sur la table.

Théo demande ensuite à **Vincent** de choisir une carte de son choix dans un jeu et de signer cette carte qui va être perdue dans ce jeu, lequel va en plus être mélangé. Puis **Vincent** est invité à couper le jeu en deux parties... à peu près égales.

Théo demande que la bille soit posée sur l'un des tas...Puis sur l'autre.

Toute le monde est attentif... et... rien ne se passe.

La bille, sensée se comporter comme un "détecteur de carte signée" n'a subi aucune transformation, n'a eu aucune réaction particulière.

Théo explique alors que "quand un objet n'est pas encore visible, on peut penser qu'il peut être à plusieurs endroits."

Théo prend alors un paquet et sollicite **Mathieu** pour qu'il prenne le second. Tous deux font défiler les cartes de leur paquet respectif, 5 cartes par 5 cartes.

Théo ayant un paquet moins important le termine en premier et indique que, apparemment la carte doit être dans le paquet de **Mathieu** puisqu'elle n'est pas dans le sien. Or voilà que **Mathieu** finit de parcourir son paquet et indique que la carte ne s'y trouve pas non plus.

Théo parait néanmoins satisfait car il semble que sa théorie se vérifie... La carte reste invisible et elle peut donc se trouver à plusieurs endroits...

Mais il reste à déterminer lesquels puisqu'elle n'est plus dans le jeu.

Afin d'éviter que la bille ne soit cassée, **Théo** propose de la remettre dans son coffret. Celui-ci est ouvert et... Surprise...une carte à jouer s'y trouve désormais. La carte est pliée deux fois sur elle-même et elle est maintenue pliée par un trombone.

Théo se saisit de la carte, enlève le trombone et laisse tomber la carte sur la table, invitant **Mathieu** à déplier lui-même cette carte.

Tout le monde peut alors constater qu'il s'agit de la carte choisie et signée par **Vincent**.

CQFD... Ce Qu'il Fallait Démontrer. **Théo** explique qu'il envisage de remplacer par la suite la bille par un pendule ce qui paraît être une très bonne idée quant à la justification de la présence de ce coffret

A propos de l'utilisation d'un pendule, notre ami **Théo** rappelle que lors de ses débuts en Magie, *il y a quelques siècles*, précise t'il, *l'Association Française des Artistes Prestidigitateurs* (*AFAP*, devenue depuis *FFAP* avec son passage en Fédération) martelait que ses membres ne devaient pas se faire passer pour des gens dotés de pouvoirs surnaturels. Cela avait d'ailleurs valu à un magicien de l'époque qui avait pris l'habitude de conduire une voiture avec une cagoule sur la tête (je ne donne pas de nom...), d'être évincé de *l'AFAP*, avant finalement d'être réintégré car ses "*exploits*" avaient été quelque peu médiatisés et d'aucuns (je ne donne pas de nom) avaient vu l'intérêt d'une telle publicité.

Ce revirement de doctrine avait quelque peu indisposé **Théo** qui, pendant une dizaine d'années, n'a plus été membre de *l'AFAP*.

Il est vrai qu'aujourd'hui, avec le mentalisme et certains effet très forts, on peut croire (et laisser croire) que certains magiciens ont des pouvoirs psychiques particuliers et cela ne choque plus personne.

Le comble de la volupté a été un jour pour **Théo** de se faire passer pour un scientifique auprès d'une assemblée de scientifiques, devant laquelle il a présenté un tour de magie sans dire qu'il était magicien.

Précisons quand même que **Théo** EST un scientifique... doublé d'un magicien.

Il s'agissait d'un tour appris alors qu'il avait 14-16 ans mais modifié pour la circonstance.

L'idée était de démontrer qu'il y a trois méthodes pour influencer une personne à choisir une carte dans un jeu. Et c'est **Christophe** qui va jouer le spectateur, tandis que **Théo** nous raconte cette histoire.

Une première prédiction est faite sur un morceau de papier concernant une première carte qui va être choisie par **Christophe**. C'est **Théo** qui tient le jeu et c'est **Christophe** qui effectue le choix.



Pour la seconde prédiction, qui va correspondre à une seconde carte, **Théo** ne touche plus le jeu qu'il a étalé en ruban tout en décalant malicieusement une carte.



Hélas (?) pour lui, **Éric** choisit une autre carte que celle qui est décalée.

Une troisième prédiction est ensuite écrite et là, **Théo** propose de faire plus fort car précédemment c'est lui qui avait étalé le jeu, mais pour ce dernier choix, c'est **Antoine** qui va le faire. Pour ce faire, **Théo** lui remet le jeu et **Antoine** le mélange puis le présente à **Jacky** qui prend une carte <u>sans la regarder</u>. Cette carte est ensuite glissée face en bas dans le jeu face en l'air, qui est ensuite rangé dans son étui.

L'instant critique de la révélation est arrivé... La première prédiction est lue. **Théo** a inscrit sur le papier le 10T et c'est bien la carte choisie par **Christophe**. Pour la seconde prédiction, **Théo** a inscrit le 7K... et s'est trompé... Il enchaîne avec la troisième prédiction sur laquelle est indiqué "*La carte est retournée*". Évidemment ça nous fait marrer et on attend tous la suite car on se doute que l'erreur sur la deuxième prédiction est voulue.

Théo demande alors à **Jacky** "Quelle est ta carte ?", et **Jacky** de répondre "je ne sais pas..."

Ben oui, forcément puisqu'il ne l'a pas vue.

Et **Théo** de poursuivre "*Et quelle carte tu aurais aimée avoir* ?" Et **Jacky** de répondre "*L'As de Cœur* !"

Théo ouvre l'étui et sort le jeu, la carte des cartes tournées vers nous. Puis il fait défiler les cartes et on constate qu'une seule carte est à l'envers.

Bon ça c'est normal puisque **Jacky** a remis sa carte face en bas dans le jeu face en l'air.

Théo sort la carte à l'envers du jeu et la retourne vers nous : c'est l'As de Cœur.

Wouah!! Et pour la seconde prédiction?

Ah et bien là, **Théo** indique que ce plantage est bien réel et qu'il est exceptionnel et résulte par conséquent d'un manque de chance.

Pour réaliser cette routine, **Théo** a fait un petit peu de *bricolage maison*, mais l'effet est plus que troublant.

C'est maintenant **Alban** qui vient nous proposer un classique, également fabriqué "*maison*" mais cela ne nous surprend même plus avec **Alban** et ses dons de bricoleurs de génie.

Alban sort d'un tube rond une ombrelle multicolore. Il a également avec lui plusieurs foulards de différentes couleurs.





L'ombrelle est rangée dans son tube, et les foulards sont mis dans un sac opaque (à ne pas confondre avec "aux Pâques" car ce tour est réalisable quelle que soit la période de l'année).

Toff est ensuite invité à sortir les foulards du sac mais il en ressort la toile multicolore de l'ombrelle.

Oh oh... Étonnant ! **Alban** ouvre alors son tube et en ressort l'ombrelle dont l'habillage a disparu. Mais sur les baleines de l'ombrelle sont accrochés tous les foulards.

Alban nous explique son système pour arriver à ce petit miracle, expliquant qu'on peut ainsi utiliser des ombrelles normales car le truc réside ailleurs...

Bravo Alban!

Au **Magicos Circus Rouennais**, on ne fait pas passer d'examen d'entrée comme à la *FFAP*.

Pour faire échec aux curieux, il y a toutefois un premier barrage :

Moi... qui explique gentiment et poliment aux postulants que nous n'acceptons pas en général les complets débutants et qu'il faut au préalable avoir effectué déjà un petit apprentissage. Cela peut d'ailleurs être uniquement la connaissance de quelques tours très basiques... l'essentiel étant de ne pas venir uniquement par curiosité pour savoir comment nous faisons. J'ai ainsi reçu plusieurs mails de personnes soit disant passionnées de Magie, qui voulaient rejoindre le club et assister à nos réunions, et qui n'ont jamais redonné signe de vie lorsque je leur ai demandé de me parler un peu d'eux et de leur pratique de la Magie.

Le second barrage, qui n'en est pas vraiment un, c'est quand on demande à nos nouveaux membres de nous présenter "un petit quelque chose"... Et là, ce n'est pas toujours évident pour eux car le stress est présent.

Mais on ne demande rien de compliqué. Ça peut même être un simple tour automatique... Nous avons tous été un jour des débutants et il n'est pas question de l'oublier maintenant que nous avons un peu plus de pratique.

Tout ce qu'on veut c'est impliquer ces nouveaux futurs membres afin qu'ils ne restent pas spectateurs et qu'ils comprennent que, mine de rien, apprendre la Magie, cela demande un investissement personnel non négligeable.

Et c'est donc **Éric** que nous invitons à venir nous présenter ce "petit quelque

chose"...



Éric propose de nous montrer un tour que lui a appris son ami Bernard... comprenez Bernard Bilis, ami de tous les débutants avec la Magie par les Cartes volumes 1 et 3...

Éric explique que c'est le tour des *As transformés en Trois*.

Ah qu'est ce que je vous disais ? **Bilis 1**.. Les As en Rois...

Ah mince je viens de plomber le climax...

Bon c'est pas grave...

L'effet consiste à montrer les quatre As que l'on se propose de transformer en Trois.

Quand je dis "*Trois*", je ne veux pas parler des "*As*" puisqu'ils sont quatre. Je veux parler des "*Trois*"... qui eux aussi sont quatre.

Ca va... vous suivez?

Mais on sent poindre la grosse arnaque car malencontreusement, **Éric** nous laisse apercevoir un "*Trois*" en tentant de nous faire croire que c'est un "*As*".

Donc en fait, on se rend compte que depuis le début il nous montre des "*Trois*" et pas des "*As*"...

Ouh !!! Le vilain pas beau... Beurk !! Le menteur.

Et **Eric** de conclure "Bon je vous ai montré des As, et j'ai dit que j'allais les transformer en Trois et donc sur la table j'ai

Bon forcément, nous, on connaît le final du tour...

Mais comme nous sommes un public "hâchement" sympa, tout le monde crie en cœur "des Trois..." et **Éric** retourne les quatre cartes posées sur la table pour montrer des... Rois.

Beaucoup se seraient arrêtés là... Mais **Éric** poursuit courageusement avec une seconde routine.

Pour ce faire, il demande à **Mathieu** de mélanger un jeu de cartes et d'y choisir librement une carte.

Éric explique ensuite qu'il va contrôler la carte, mais qu'il n'aime pas ce mot et préfère dire qu'il va "créer une illusion de perte de carte".

Bon là on comprend mieux parce que nous, "contrôler une carte " on ne sait pas à quoi il veut faire allusion... (et non pas "illusion").

La carte ayant été remise dans le jeu, a apparemment été perdue... Mais non, ce n'est qu'une illusion... **Éric** fait défiler les cinq premières cartes du jeu, la face en l'air et on s'aperçoit que la carte choisie par **Mathieu** en fait partie.

Mais lorsqu'**Éric** montre à nouveau les cartes qu'il tient en main, on s'aperçoit qu'il n'en a plus que quatre cartes au lieu de cinq et que la carte choisie par **Mathieu** a disparu.

La carte choisie finalement est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas.

Encore une routine tirée de la vidéo de **Bernard Bilis**, la Magie par les Cartes volume 1, intitulée "Une chance sur Cinq".

Il est nettement préférable, du point de vue de la présentation de cette routine, de sortir les cinq cartes de différents endroits du jeu plutôt que de prendre simplement les cinq cartes du dessus.

On se rend compte que **Éric** n'est pas encore trop sur de lui dans la présentation et le déroulement des routines, car il a pris la précaution de se munir d'un papier "aide mémoire" auquel il se réfère de temps en temps pour être sur de son coup.

Allez, ne t'inquiète pas, **Éric**, tu verras, pour être bien maitrisées les routines doivent être faites et refaites régulièrement, car notre cerveau oublie facilement l'enchainement des mouvements... Mais évite quand même le petit "pense bête" devant un public...

Beaucoup s'arrêteraient là... Mais **Éric** a décidé de continuer et pour cela il a besoin d'un assistant. Et c'est **Clément** qui se propose.

Aïe ! Alors là, **Éric** prend un risque sérieux en choisissant **Clément** car ça pourrait tourner en catastrophe.

D'ailleurs, **Clément** se marre, comme s'il avait conscience de ce qui va... ou de ce qui pourrait se passer.



Éric montre successivement un Roi de Pique et un As de Cœur qui sont posés sur la table. Les cartes sont ensuite retournées par **Clément** et on constate qu'elles se sont transformées en Roi de Trèfle et As de Carreau.

Éric recommence ensuite en montrant un Roi de Pique et un Roi de Trèfle qui sont également posés sur la table.

Lorsque **Clément** retourne les cartes, celles-ci se sont transformées en As de Cœur et en As de Carreau.

Bon là... je prie **Éric** de m'excuser si ce n'est pas l'exact déroulement de cette routine car je n'arrive pas à comprendre mes notes et du coup je m'interroge sur ma réalité de ce que j'écris... Mais grosso modo, ça doit être ça.

Et apparemment tout s'est bien passé... malgré la participation de **Clément**.

C'est maintenant au tour de **Coda** qui se présente devant nous avec une petite bouteille d'Évian.

Ah une petite soif?

Apparemment non... **Coda** sort un feutre et nous fait remarquer qu'il signe l'étiquette de la bouteille...

Puis il effectue une passe magique et nous fait alors constater que l'étiquette de la bouteille se trouve à présent à l'intérieur de celle-ci. Et la signature est bien visible.

Nous constatons également que le bouchon de la bouteille est toujours scellé.



Diantre, comment est-ce possible?

Cet effet intitulé *Labelled* est de **Ben Williams**. L'effet visuel est intéressant mais nous discutons ensuite avec **Coda** sur la façon de rendre la présentation et le climax encore plus percutant.

Notamment sur le fait de bien montrer qu'au départ l'étiquette est bien à l'extérieur de la bouteille et également sur le fait de rendre plus flagrante la pénétration.

La première partie ne pose pas trop de problème et finalement, l'idée est retenue que l'effet est plus fort si l'étiquette est tête-bêche à la fin de la présentation.

Je vous avais parlé de trois nouvelles têtes... Voici la seconde : **Antoine**. Pour cette première réunion, sa maman l'accompagne et a – exceptionnellement – été autorisée à rester pour la réunion.

Aurait-elle des craintes ?

Aurait-elle lu certains de mes comptes rendus et donc constaté que de temps à autres... ben on se lâche.

Il faut préciser qu'**Antoine** est âgé de ... 12 ans ce qui en fait avec **Louis** l'un de nos benjamins.



Cela me fait toujours plaisir de voir que des "aussi jeunes" sont déjà passionnés de Magie et surtout qu'ils ont la possibilité – avec des clubs comme le **Magicos Circus Rouennais** – de progresser plus rapidement, pour peu qu'ils mettent en pratique les conseils reçus.

Antoine nous présente quatre cartes – quatre As qu'il étale entre ses mains en disant "*J'ai quatre As... Mais j'ai caché quelque chose et il y a un Joker...*" Et effectivement, il referme l'étalement pour l'ouvrir à nouveau aussitôt et nous voyons tous qu'un Joker vient de se glisser parmi les As.

Bon, ce n'est pas une routine à proprement parler, c'est selon moi juste un geste technique. Il faudra désormais qu'**Antoine** intègre ce geste technique dans une routine et surtout qu'il apprenne à prendre son temps, car là, il faut bien avouer qu'il a été super rapide du genre "j'ai quatre As, maintenant il y a un Joker et hop! C'est fini..."

Mais on l'applaudit quand même car ça ne doit pas être évident quand on a douze ans de passer devant des magiciens qui ont déjà quelques années de pratique (sans pour autant que cela veuille dire d'ailleurs que nous maîtrisons tout... Loin de là... Du moins en ce qui me concerne).

La troisième nouvelle tête décide également de se lancer, mais là, nous ne sommes plus dans le domaine du débutant... C'est **Mathieu** qui par le biais du forum de *Virtual Magie* a annoncé son souhait de se joindre à nous.

Comme j'ai coutume de dire : "Plus on est de magiciens et plus on fait de Magie". Il est donc le bienvenu parmi au MCR.

Avant son arrivée à Rouen, **Mathieu** m'a appelé pour me dire qu'il arrivait de Mantes la Jolie... et c'est donc avec un étonnement certain qu'on l'entend parler avec un accent pas vraiment originaire de la banlieue parisienne.

Vous voulez savoir d'où il est originaire?

Cassoulet ne tienne comme dirait un habitant de Toulouse...

Ne cherchez pas... Il est Toulousain par sa mère et Anglais par son père... qui était agent secret.

Bon là, honnêtement, concernant sa maman, je veux bien croire qu'elle est de Toulouse, parce qu'un accent comme ça, cela ne s'invente pas. Mais je suis plus septique concernant les origines alléguées de son papa, qui plus est en raison de sa profession déclarée...

Cette info serait-elle fausse?

Ce qui explique qu'elle me laisse septique...

Fausse... ben oui.. fosse.. Fosse septique..Ah ah ... Humour!

Je sais qu'une fois encore certains font hausser les yeux au ciel en pensant "Put 📲 Merd 🏺 Qu'il est lourd !... "

Je répondrai à ceux-là que, d'abord ce n'est pas beau de dire des gros mots et qu'en plus je ne suis pas gros, mais délicieusement *poupiné* et qu'il faut mieux faire envie que pitié.

Rappelez-vous cet adage plein de bon sens "Le jour où les gros seront maigres, les maigres seront morts..."

Quant à mon humour.... Figurez-vous que j'aime bien *l'Almanach Vermot* et puis... C'est MON compte rendu, j'y mets ce que JE veux. Non mais enfin!

Désolé pour cette interruption de compte rendu, **Mathieu**, mais il fallait que ce soit dit à tous ces détracteurs (ce qui ne signifie pas qu'ils sont agriculteurs même si c'est surtout cette honorable professions qui utilise des tracteurs).

Donc, disais-je, **Mathieu** nous fait part de ses origines et ce sont celles de son Papa qui doivent retenir notre attention.

Ledit Papa, du fait de sa profession d'agent secret, avait accès à une foultitude de matos plus sophistiqués les uns que les autres dont le célèbre *Stimulateur Tactique Isométrique à Larges Ondes*, plus communément connu sous l'abréviation *STILO* que d'aucuns orthographient également – à tort – *STYLO*. Mais que voulez-vous ma brave dame,"//ortografe" n'est plus ce qu'il était...

La particularité du *STILO* (ou du *STYLO* pour ceux qui ne savent pas écrire correctement...) est de fixer les ondes pour créer de la matière.

"Diable... Morbleu.. Diantre... Fichtre ... Put 🗞 !!..." me direz-vous, mais comment est-ce possible ?

Bon j'avoue franchement mon ignorance dans ce domaine mais je compte bien sur **Mathieu** pour nous faire comprendre le principe, à défaut de nous expliquer comme cela marche précisément.



Mathieu fait choisir une carte par Vincent et une autre par Toff.

La première carte est perdue par le dessus du jeu tandis que la seconde est perdue en l'enfonçant par l'arrière du jeu.

Puis **Mathieu** prend une carte... le RC... En fait, ça aurait pu aussi bien être la DT, ou le 5P ou le 9K.... Tout cela pour dire que le choix de cette carte n'a – a priori - pas vraiment d'importance. Traduisez "*Ben on s'en fout...*"

Cette carte est posée face en bas sur le dessus du jeu et **Mathieu** sort à présent le fameux objet précédemment décrit : le *STILO*.

Personnellement, de là où je suis assis, j'ai plutôt l'impression que c'est un *STYLO*, mais je n'en suis pas sur à 100% car avec l'âge ma vue baisse.

Mathieu passe alors son engin (sans aucune connotation sexuelle) au-dessus du RC et une fois retournée on s'aperçoit que la carte s'est transformée en la première carte choisie. Celle choisie par **Vincent**.

Mathieu propose de renouveler l'expérience et pour cela il se sert d'un 7K. Une passe magique? Qui ne sert à rien selon **Mathieu** et Il ne se passe effectivement rien.

Logique, puisque **Mathieu** n'a pas utilisé le *STILO* (ou *STYLO* pour ceux qui comme moi ont une mauvaise vue...) et aussitôt le 7K se transforme en 7T la seconde carte choisie. Celle choisie par **Toff**.

Nous venons donc voir une des applications concrètes du *STILO* (ou *STYLO* pour ceux... air connu) : la transformation de matière.

Une autre fonction de l'appareil consiste en la création de matière.

Ah ah !.. Pas pareil hein?

Mathieu prend le 7K et le 7C et il effectue une passe avec le *STILO* (ou... Aïe non pas sur la tête!), et instantanément le 7T apparaît entre les deux 7 rouges. Ce 7 noir est mis face en bas... Une nouvelle passe du *STILO* et hop, il se transforme en la carte choisie par **Vincent**.

Bon ce n'est pas le tout mais mine de rien, cet appareil consomme un maximum d'énergie et très vite les batteries se décharge. Du coup, **Mathieu** range son *STILO* dans sa poche intérieure de veste...

Mais, et c'est là une des particularités de cet appareil singulier, l'énergie résiduelle est encore capable de créer un autre 7T que **Mathieu** sort de la poche où il a rangé son *STILO*.

Et tout cela est présenté avec ferveur et avec cet accent qui d'emblée vous assure la sympathie du public

"Ô Toulouse... ô mon païs..." La cité Gascogne si bien chantée par **Claude Nougaro**.

Après cette amusante prestation, c'est **Jacky** qui vient devant nous pour nous parler de cartes... *facétieuses*.

Il nous montre quatre "5".



Et bien vite, nous voyons les 5 - qui rappelez-vous ne sont que quatre, allez comprendre - se retourner chacun à leur tour pour montrer un "zoli" dos bleu. Un dos bleu... Enfin, c'est du moins ce que chacun d'entre nous a vu, car voilà que **Jacky** nous montre que chaque carte a en fait un dos... rouge.

Voilà une chose bien étonnante. Alors, dos bleu ou dos rouge?

Et **Jacky** de conclure que ses cartes sont vraiment facétieuses car en fait, elles ont des dos multicolores, et de fait, il retourne les cartes et nous présente les quatre "5" dans un bel étalement et nous pouvons tous constater qu'aucune des cartes n'a un dos identique.

Un tour étonnant et riche en couleurs, qui peut être réalisé grâce à une technique créée par **Arturo De Ascanio**.

Jacky démontre à chaque réunion qu'il bosse soigneusement de nouvelles routines et de nouvelles techniques et qu'il est désormais bien loin de l'époque où il privilégiait les tours automatiques (par lesquels beaucoup d'entre nous – moi le premier – sommes passés...).

J'en profite pour montrer des cartes que j'ai récemment achetées chez *Magix*. C'est le dos de ces cartes qui m'a attiré. La routine vendue est basée sur le même principe au niveau technique que celle de **Jacky** mais au final on montre que les cartes comportent au dos un dessin qui ressemble aux tests de vision que vous font passer les ophtalmologistes et oculistes de tous poils. Ce tour est commercialisé sous le nom : *le test de l'oculiste*.

Exit **Jacky** et place à **Toff**.

Va t'il nous faire du **Aldo Colombini**?

Je profite de l'instant présent pour signaler à tous les fans d'**Aldo** que son épouse **Rachel**, qui est également magicienne, sera opérée du cœur le lundi 22 novembre prochain à l'hôpital Mont Sinaï de New York.

Je vous demande d'avoir une pensée pour elle et je lui souhaite beaucoup de courage et par anticipation un prompt rétablissement.

Toff sort un jeu de cartes et fait une prédiction à l'aide d'une carte.

Mathieu est invité à désigner deux cartes et il choisit le 6T et le 10T, qui vont ensuite être perdues face en bas au milieu du jeu face en l'air.

Toff en bon magicien qu'il est retrouve facilement les cartes –les seules face en bas - mais une carte s'est glissée entre elles... Une Dame de Trèfle.

Et ce qui est dingue dans cette histoire, c'est que la carte de prédiction de **Toff** est la Dame de Pique, l'autre Dame noire.

Et ce qui est encore plus dingue quand on retourne les deux cartes face en bas de **Mathieu**, c'est qu'elles se sont transformées en deux autres Dames... Les deux Dames rouges!



Et c'est de qui ça ? Ben de **Aldo Colombini**, bien évidemment et ça s'appelle *Unbeatable* et c'est extrait du DVD *Crazy For Cards*.



Toff se propose de poursuivre avec une seconde routine et pour cela il a besoin des quatre As.

Les quatre As sont mis face en l'air en ligne sur la table et des cartes sont mises face en bas sur chacun des As lesquels sont ensuite perdus, l'un après l'autre, face en bas dans le jeu.

Un geste magique... qui ne sert à rien comme se plait à dire **Mathieu**, et **Toff** nous dit que "si tout va bien un As s'est retourné...".

Mais en fait, apparemment, ya comme un problème, car c'est un 7 qui est face en l'air.

Une indication peut être ?... **Toff** compte sept cartes et hop on tombe sur l'AC.

Et puisqu'on est dans les passes magiques qui ne servent à rien comme dirait **Mathieu**, **Toff** en fait une autre et on s'aperçoit que cette fois-ci un As s'est retourné : l'AT. "*Enfin! Ce'nest pas trop tôt*", diront certains. Okay, ca fait deux As... Mais il manque encore l'AK et l'AP.

Toff, toujours soucieux de plaire à son public, demande à **Antoine** quel As lui ferait plaisir et **Antoine** répond l'AK. L'AK?

Cassoulet ne tienne comme dirait ...

Hein ? Ah oui c'est vrai, je l'ai déjà faite celle-là... Cela dit... C'était avec "comme dirait un habitant de Toulouse" et ça marche aussi avec "comme dirait un habitant de Castelnaudary"...

Bon, revenons à notre AK, enfin le notre... le notre... Disons que c'est plutôt celui d'**Antoine**.

Toff épelle A-S D-E C-A-R-R-E-A-U et hop la dernière carte est l'As de Carreau.

Le jeu est ensuite étalé en ruban et **Antoine** est invité à toucher une carte de son choix et c'est un Joker.

Toff épelle J-O-K-E-R et hop l'AP est retrouvé.

Toff nous indique que pour le choix du Joker, c'est vraiment le hasard et que cette routine est de **Dai Vernon** et **Henri Christ**.

Et c'est à nouveau **Jacky** qui s'approche avec un jeu de cartes.



Jacky nous dit qu'il a ici un jeu de cartes normal (ou un jeu de cartes normales...).

Jacky! On ne doit jamais "un jeu de cartes normal (ou un jeu de cartes normales...). On dit un jeu de cartes... Sinon les spectateurs vont allez s'imaginer des choses... Du genre que les magiciens utilisent des jeux de cartes qui ne sont pas normaux (ou des jeux avec des cartes pas normales...). Alors que tout le monde sait bien que c'est absolument faux et que n'importe quel magicien qui se respecte sait travailler avec un jeu emprunté.

Par contre, il est souhaitable que ce magicien, dans son style de présentation, évite d'avoir l'air emprunté.

Jacky fait choisir une carte... normale dans son jeu normal, à **Mathieu**... qui de là où je me trouve a tout d'un mec normal. La carte est signée par **Mathieu**... peut être avec son *STILO* à moins qu'il n'utilise un *STYLO* normal.

La carte est posée sur le jeu et retournée face en bas.

Puis **Jacky** demande qu'on lui prête une pièce normale de deux euros et il prend la pièce et appuie sa tranche sur le dessus de la carte.

Et là où ce n'est vraiment pas normal, nous constatons tous que la pièce s'enfonce dans la carte pour ressortir de l'autre côté.

Oui oui ! (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge), vous ne rêvez pas... La pièce transverse la carte. Dingue non ?



Serait-ce encore là une application méconnue du STILO du père de Mathieu.

Jacky reprend sa pièce, repose la carte sur le dessus du jeu, puis la retourne pour faire constater que c'est bien la carte choisie et signée par **Mathieu**.

Circulez! Ya rien à voir!

Ca s'appelle *Mystic Hole...* et c'est une création de **Jacky** qui est assez satisfait car apparemment ça se vend relativement bien.

Bon... A moi!

Je viens de finir la traduction en français du livre d'**Aldo Colombini** intitulé *Final Cut* qui est un recueil de plusieurs routines de cartes impromptues créées par plusieurs magiciens et je me propose de montrer ici deux de ces routines.

La première routine est une Assemblée d'As, très simple et très rapide intitulée *Aces-up*. Elle a été crée par *Lin Searles* – le créateur du célèbre effet des cartes cannibales.

Les quatre As sont sortis du jeu et mis face en bas en ligne sur la table.

Trois cartes quelconques prises sur le dessus du jeu sont posées sur le premier As. Les quatre cartes sont posées sur le dessus du jeu et le jeu est coupé pour perdre les cartes au milieu.

Les trois nouvelles cartes du dessus du jeu sont posées sur le second As et à nouveau ces quatre cartes sont mises sur le dessus du jeu qui est coupé. Idem avec le troisième As.

Trois nouvelles cartes sont posées sur le dernier As et les quatre cartes sont posées sur le dessus du jeu.

Alors que la routine de *Lin Searles* s'arrête là, j'ai ajouté une petite touche personnelle en coupant la moitié inférieure du jeu et en la retournant face en l'air sur le dessus du jeu face en bas, et en retournant face en l'air la seconde moitié du jeu et en la mettant sous le jeu.

Toutes les cartes sont donc face en l'air.... Quoique...

Le jeu est étalé face en l'air et on peut constater qu'il y a quatre cartes face en bas l'une à côté de l'autre au milieu. Ces quatre cartes sont retournées et il s'agit des quatre As qui se sont regroupés et retournés au milieu du jeu.

Bon ça c'est fait La seconde routine est de **Tom Sellers**. Elle est intitulée Add-A-Pair – et je sollicite l'aide de **Christine** la maman d'**Antoine**.

Christine est invitée à prendre le jeu de cartes et à le mélanger.

En général, ça ne sert à rien... tout comme les gestes magiques... mais les gens aiment bien.

Ben oui... Si cela avait vraiment une importance on ne laisserait surtout pas notre jeu de cartes entre les mains d'un spectateur...

Sauf dans le cas de **Draco**, qui aime bien donner un jeu à mélanger...et qui pour faire le tour en sort un autre de sa poche... J'adore ce gag.

Bon, là, le jeu est mélangé et c'est l'instant où je me retourne non pas pour montrer mon dédain ou encore la partie la plus charnue de mon individu, mais juste pour ne pas voir ce que **Christine** va faire sur mes instructions.

Donc, tandis que j'ai le dos tourné, je demande à **Christine** de choisir deux cartes à points de son choix (de l'As au Dix pour ceusses et celses qui ne savent pas ce que sont des cartes à points) et de les sortir du jeu. Elle doit ensuite additionner la valeur des points de ces deux cartes, s'en souvenir et poser les deux cartes face en bas sur la table. **Christine** est ensuite priée de distribuer en un tas séparé un nombre de cartes correspondant à la somme des deux valeurs. Puis, je lui demande de distribuer un second tas comportant exactement le même nombre de cartes.

Christine se retrouve donc normalement - car rappelez-vous j'ai le dos tourné – avec deux tas comprenant le même nombre de cartes, un tas de deux cartes à points et le talon du jeu, lequel doit être un *haut talon* s'agissant de celui d'une femme.

Bon maintenant je demande gentiment, mais fermement à **Christine** de mélanger entre eux les deux paquets ayant le même nombre de cartes. Ca ne sert à rien mais ça l'occupe.

Je lui demande ensuite de poser ce tas combiné sur la table et de mettre dessus les deux cartes à points choisies et par dessus le talon du jeu.

Il est donc acquis que je ne connais ni les cartes choisies, ni le total de leur valeur et je serais donc hyper balaise si j'étais en mesure de retrouver les deux cartes initialement choisies par **Christine**.

Et bien sachez-le, je suis hyper balaise car malgré ces conditions draconiennes, il me suffit de récupérer le jeu, de le parcourir face tournées vers moi, pour retrouver ces deux cartes à la plus grande surprise de **Christine**.



Bon certes, j'ai fait un peu (beaucoup ?) durer le suspense...

Non pas pour faire durer, mais parce que j'ai eu un cruel doute...

"Ah! Le doute mes trains" comme dirait un cheminot... J'ai même entendu un membre du club qui ronflait dans la salle... c'est pour dire.

Une "petite" routine qui ne manque pas de surprendre les gens qui ne comprennent vraiment pas comment leurs cartes peuvent être retrouvées.

Ah! **Clément** se lève pour prendre ma place. Que va-t-il nous présenter? Du **Tamariz**?

Ben en fait : rien. Que dalle... Il veut juste des infos sur le Top-It, vous savez ce truc dont au sujet duquel on ne peut rien dire et qui permet de faire des trucs.

Et nous, comme nous sommes des gens super documentés et super sympas on le renvoie vers les classiques : *Carl Cloutier*, *Michael Ammar* etc.



Bon finalement, **Clément** a quand même quelque chose à nous présenter. Il s'agit d'un tour qu'il a trouvé sur *Virtual Magie*.

Clément fait défiler les cartes et l'une d'elles est choisie par **Christine** et mise de côté.

Clément distribue ensuite deux paquets de cartes qu'il mélange l'un avec l'autre. Le jeu est ensuite coupé et la carte de coupe est le 2P.

Clément demande s'il s'agit de la carte choisie et **Christine** répond par la négative.

Clément se confond alors en excuses et comme il avait prévu qu'il allait peut-être se planter sur ce tour, il remet à **Christine** une carte d'excuses et lui demande de la lire.

De mon point de vue, je trouve que c'est affligeant de s'excuser comme ça...

Oh **Clément**! T'es un bonhomme non? Arrête de prendre ton air malheureux et fait face! Ça arrive à tout le monde de se planter dans la présentation d'un tour et il ne sert à rien de se lamenter, il faut au contraire rebondir et.... Bon j'arrête là mes commentaires acerbes (que je n'ai d'ailleurs pas faits.. mais il faut bien rendre ce compte rendu attractif... le faire vivre pour captiver mes fidèles lecteurs) car il semble que **Clément** joue un peu... beaucoup... à la folie... passionnément, la comédie.

Il demande à **Christine** de relire le mot d'excuses mais en commençant à partir du dernier mot et en remontant jusqu'au premier.

Et là... Pas pareil, car il est question du choix d'une *Dame de Cœur* et **Christine** relève la tête stupéfaite en demandant..."*Mais comment il a su que j'avais choisi la Dame de Cœur*?"

Et comme **Clément** est finalement un dur... Il est hors de question pour lui de parler d'un truc ... hindou.

Antoine se lève à nouveau et vient avec du matériel... Décidément il est insatiable ce jeune.

Antoine présente deux cannettes de soda... du *Sprite*[©] et du *Coca*[©]. Il a également deux étiquettes chacune comportant le nom d'une des deux

boissons, et pour finir son équipement il a deux tubes de couleur qui sont légèrement plus gros en diamètre, et légèrement plus haut que les deux cannettes de soda.



Les deux cannettes sont posées en ligne sur la table. Les deux étiquettes sont mises chacune devant la cannette de soda qui lui correspond et les tubes sont mis en place pour recouvrir chaque cannette.

Une passe magique... qui ne sert à rien dixit **Mathieu**... et hop les tubes sont retirés et devant nos yeux ébaubis, il apparaît que les cannettes ont changé de place.

Dingue non?

Applaudissement pour **Antoine** qui démontre qu'il aime la Magie et qu'il n'a pas peur de montrer ce qu'il sait faire... et même devant des gens plus âgés et plus aguerris que lui.



Et c'est maintenant **Christophe** qui vient nous proposer une routine avec **Dédé**...

Ben il est où **Dédé** ? Mais non ! Pas **Dédé**... Mais des Dés. (j'aimais beaucoup cette pub ...)

Enfin, plus précisément **Christophe** a un dé rouge et un foulard.

Et quand je dis "dé" je ne parle pas du cube avec ses faces marquées de 1 à 6... Je parle du dé comme ceux qu'utilisent les couturières... ou les magiciens.

Christophe chausse le dé rouge....

Eh oui, on dit "chausser un dé"), et je vous rassure tout de suite, ça ne veux pas dire qu'il se le met sur un de ses orteils... Non, non... Il le met sur son index droit.

Il passe ensuite le foulard dessus et hop....

Comme vous l'avez remarqué, j'aime bien dire (écrire) "hop"...
Il faut avouer que c'est plus facile à écrire que "chtang!" et plus court que "Abracadabra!" et quant à "Tiki Tiki Tiki" c'est déjà pris par **Hugues Protat**).

Donc, disais-je, Et hop, le dé a disparu. Nouveau passage du foulard et hop, le dé réapparait.

Christophe met le dé dans sa bouche et Devinez ! Oui ! Et hop le dé réapparait dans la poche de **Christophe**. **Christophe** poursuit sa routine et ... hop, le dé change de couleur à vue et devient jaune, juste en secouant la main.

Nouveau passage dans le foulard et Le dé disparaît. (oui je sais, je n'ai pas mis "hop", mais c'est juste pour varier un peu...).

Le dé est retrouvé dans la poche de **Christophe** et il est à nouveau de couleur rouge avant de disparaître encore une fois pour finalement laisser la place à..... une grande cannette de bière Lager!

La routine d'apparitions de dés avec des changements de couleurs est un grand classique de la Magie. De la prestidigitation à l'état pur.

Lors du dernier festival de Magie de Forges les Eaux en mars 2010, était invité le magicien japonais **Yo Kato** . Il a présenté un numéro sensationnel avec des dés et des petites baguettes de toutes les couleurs... Son numéro, vu la vitesse d'exécution, est ce qu'on pourrait qualifier un "truc de fou"... Certains l'ont sans doute également vu au *Plus rand cabaret du Monde*.

Pour ceusses et celses que cela intéresse, les photos de son numéro sont sur le site du *Magicos Circus Rouennais* dans le menu "*Infos Magiques*" - *Infos Diverses* - *Forges 2010*. N'hésitez-pas à aller y faire un tour... de Magie, comme dirait **Maximus**.

Eh **Christophe** !!... Là ya de l'entraînement si tu veux faire la même chose que **Yo Kato**.

Mais c'est déjà un bon début.

Bon... Ça y est, la réunion touche à sa fin. Le *Magicos Circus Rouennais* a fait sa rentrée.

Et c'est reparti pour un tour... et même plusieurs tours... de Magie.

J'espère que nous serons aussi nombreux, voire même, plus nombreux, à la prochaine réunion qui se déroulera le samedi 16 octobre 2010 à partir de 14h30.

D'ici là, entraînez-vous!

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU SAMEDI 16 OCTOBRE 2010

Aujourd'hui il fait un temps de Normandie...

Traduisez : II pleut.

Quoique c'est un temps bizarre... Il pleut, puis il ne pleut plus... avec même quelques rayons de soleil avant que la pluie ne revienne en force.

Bref, vous l'aurez compris, c'est un temps à ne pas traîner dehors, et ça tombe assez bien puisque nous avons aujourd'hui une nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais* et que nous seront donc à l'abri pour faire du close-up... voire même du "*street magic*" en intérieur...

Sont présents :

- 1 **Toff**
- 2 **Théo**
- 3 **Alban**
- 4 Kristouf
- 5 **Fabien**
- 6 **Eric**
- 7 **Jacky**
- 8 Clément
- 9 **Bruce**
- 10 **Antoine**
- 11 **Jean Luc**, qui a fait disparaître sa barbe...
- 12 Patrice

Arriveront en cours de réunion, créant – en ce qui me concerne – une excellente surprise :

- 13 **Benjamin**, un ancien membre qui nous avait quittés pour s'exiler en Angleterre,
- 14 **Pierre**, qui accompagne **Benjamin**.

Tous deux ne figurant donc pas sur la photo de famille, mais ce n'est que partie remise.

Et bien, quatorze pour cette seconde réunion de l'année magique 2010-2011, ce n'est pas si mal que cela pour notre petit club.



Le sujet qui est toujours brulant est celui de la participation du *Magicos Circus Rouennais* à l'inauguration du 10ème Festival des Jeux organisé par la Ville de Rouen prévue le lundi 27 décembre 2010.

Je suis toujours en quête du nombre précis de participants sachant qu'il en faut huit au minimum et que, d'après les réponses que j'ai déjà reçues et que j'ai complétées par un rapide tour de table aujourd'hui, nous devrions être un peu plus.

C'est la *BDLI* qui sera notre fournisseur et je présente mes excuses à **Jacky** car, d'une part la Ville de Rouen est partie du principe que nous gardions le même fournisseur, déjà enregistré au service des finances de la Ville, et d'autre part, pour être très honnête, j'avais également complètement zappé que **Jacky** qui gère une boutique en ligne pouvait également être notre fournisseur.

Promis juré, si le *Magicos Circus Rouennais* existe encore en décembre 2011 – et je ne vois pas pourquoi il en serait autrement – et si la Ville de Rouen veut encore de nous – et s'il y a suffisamment de volontaires du *MCR* pour le 11^{ème} Festival - et si **Jacky** est toujours membre du club et s'il est toujours marchand de tours... et si les autres membres du club sont d'accord... et bien nous passerons par son intermédiaire.

Oui je sais, ça fait beaucoup de "*si*"... et ce n'est surement pas avec ces "*si*" que nous pourrons réaliser le tour de la femme coupée en deux... Mais il faut positiver.

On profite de l'évocation de fournisseurs en matériel de Magie pour parler de la disparition programmée des jeux de cartes *Bicycle Rider Back*. J'ai d'ailleurs constaté récemment que certains marchands de trucs en avaient profité pour gonfler le prix de ces jeux ce qui n'est pas sans me surprendre... Quoique ... La loi de l'offre et de la demande a encore frappé.

Comme **Jacky** n'est apparemment pas trop fâché après moi, et qu'il a souvent de délicates attentions en termes de prix pour les membres du *Magicos Circus Rouennais*, il signale qu'il a trouvé un fournisseur en Europe (j'en dis pas plus... Chut !!! *Keep your secrets secret*...) chez lequel ces jeux sont encore disponibles à un prix très raisonnable, voire même, très intéressant.

Et puisqu'on parle de jeux de cartes, nous en venons tout naturellement à parler du jeu concours de *Magix* concernant les jeux *Phoenix* qui ont la particularité d'être asymétriques.

Personnellement, je ne vois pas trop l'utilité de cette propriété et apparemment, beaucoup dans la salle, sont un peu... beaucoup... passionnément, comme moi. Je vais même plus loin car j'annonce à la cantonade que je vais revendre mon jeu *Ultimate Deck...* jamais servi. Qu'on se le dise...

Théo a une annonce à faire. Il propose que la prochaine réunion qui est programmée pour le samedi 20 novembre, se tienne chez lui à *Ferrières en Bray* (76). L'idée de départ était de faire un mini congrès *MCR* sur la totalité du week-end, mais en parlant de ce projet tous les deux, nous avons convenu qu'il serait préférable de se limiter à une journée et pour ceux qui ne peuvent pas à une seule après-midi.

Un rapide tour de table – encore un... Mais ne vous plaignez pas ça pourrait être des "*lents tours de tables*".

Donc un rapide tour de table permet de voir que la plupart sont d'accord. Il va falloir affiner pour prévoir du covoiturage.

Pour ma part je suis favorable à démarrer dès le matin. Ceux qui ne peuvent pas pourront nous rejoindre en début d'après midi.

Je demande, à présent, si tout le monde a lu l'article de **Denny Haney** que j'ai diffusé et mis sur le site, dans lequel il parle de ce qu'est devenu la Magie et sur sa vision de ce qu'elle devrait être, en se basant sur les préceptes de **Don Alan**.

En gros, **Denny Haney** regrette que le close-up s'oriente de plus en plus vers la "*Magie de rue*" (Street Magic) et que l'effet, l'étonnement, voire même ce qui choque, semble avoir plus d'importance que l'aspect "*divertissement*".

Il cite deux préceptes édictés par **Don Alan** : l'un disant que tout tour de Magie doit pouvoir être présenté à une femme, et l'autre disant que le ratio diversement / étonnement dans un tour doit être de 6 pour 1.

Vaste sujet... sujet à polémique, qui pourrait faire l'objet d'un post sur VM... et qui pose le problème du Magicien acteur ou comédien.

Chacun donne son avis...

Théo n'est pas entièrement convaincu par le postulat développé par **Denny Haney**... Toutefois il prononce une phrase qui me paraît hyper importance "un tour n'est pas fait pour le présent mais pour le futur..." Selon **Théo**, il faut que le public se souvienne du tour... et plus tard, sa mémoire va l'enjoliver, voire même en faire un miracle dans son souvenir.

Jean-Luc indique que *Gary Kurtz*, son magicien préféré, se sert du rire en tant qu'outil de mysdirection. Il ajoute que *Robert-Houdin* laissait toujours dans ses spectacles des petits souvenirs à emporter pour que les gens aient en quelque sorte un support pour leur souvenir.

Bref, à chacun de trouver son style pour faire en sorte que le public passe un bon moment et se souvienne de ce bon moment.

Bon ça y est ? Plus aucune info ? Alors, place à la Magie!

* *

Et c'est **Éric** qui propose de nous montrer un tour.

Dès le départ il semble que cela ne se passe pas comme espéré car il stoppe net et déclare que ce n'est pas grave et qu'on le verra à la prochaine réunion.

Bon ben, on va faire comme ça hein...

Loin de vouloir en rester là, **Éric** propose de nous raconter une histoire cochonne.

Hum hum... Je rappelle qu'il y a un jeune garçon de 12 ans parmi nous... Mais, cela n'arrête pas **Éric** qui nous montre une Dame de Cœur, laquelle, dit-il, fait des trucs avec le Roi de Trèfle... Mouis... Mais encore?



Éric commence par plier en deux sur sa largeur la Dame de Cœur, et il plie en deux sur sa longueur le Roi de Trèfle.

Puis il met le Roi plié entre la Dame pliée et nous annonce fièrement que le Roi de Trèfle vient de rentrer dans la Dame de Cœur et apparemment, il en est tout bouleversé.

Je ne parle pas d'**Éric**, mais du Roi de Trèfle car on se rend compte que d'un coté de la Dame de Cœur on voit la face du Roi de Trèfle, et de l'autre côté on voit son dos.

Apparemment le Roi s'est complètement retourné à moitié.

Éric déchire les deux cartes... mettant ainsi fin à ce coït contre nature.

Puis, il nous fait constater qu'effectivement une moitié du Roi de Trèfle est retournée et pas l'autre...

Card Wrap (Pliage de Carte)... dont la première version est due à Roy Walton...

Ont suivi plusieurs versions avec diverses façons de présenter cet effet et hum... je pense que celle d'**Éric** constitue en quelque sorte une première...

Mon Dieu... Que vont penser les parents d'Antoine?

Au niveau de quelques versions... Citons celle de **Brad Christian** intitulée **Voodoo Card**, ou encore celle de **Jean Jacques Sanvert** intitulée **4ème Dimension** dans laquelle le final consiste en la reconstitution de la carte déchirée... ou encore celle époustouflante de **Wayne Houchin**.

Personnellement, j'aime bien présenter le jeu et faire choisir une carte à point par un spectateur et une figure par un autre. Et puis ça me permet de recycler mes vieux jeux ... C'est **Kristouf** qui prend la suite et qui sort un jeu de... 52 cartes. C'est lui qui l'affirme et nous n'avons aucune raison de mettre sa parole en doute.



Il demande à **Jacky** de choisir un carré.

Un carré ... Hermès?
Mais non !...
Un Carré Frais Gervais?
Mais non !
Un carré de cartes... Quatre cartes de même valeur quoi ...

Et **Jacky** choisit un carré d'une banalité affligeante : les quatre As.

Kristouf parcourt le jeu à la recherche des quatre cartes désignées et les pose sur le dessus du jeu.

Kristouf demande alors à Jacky s'il a choisi ces cartes au hasard, ce à quoi l'intéressé répond par l'affirmative, sans toutefois opiner du chef car une routine salace c'est suffisant et il ne faudrait pas que cela devienne une habite rude euh... habitude.

Kristouf répond qu'il ne croit pas au hasard, mais qu'il croît plutôt à la chance et d'ailleurs il a ramené avec lui sa pièce porte chance, qu'il va chercher dans une des poches de son pantalon.

Muni de sa pièce porte bonheur, **Kristouf** propose un pari avec les 4 As qu'il se propose de faire voyager dans ses poches à l'exception de l'As de Trèfle.

Kristouf prend alors l'As de Trèfle – nous le montre – et le met dans sa poche arrière de pantalon.

Puis il prend les trois cartes qui sont restées face en bas sur la table et les fait claquer sur le jeu en disant "Voilà, c'est fait...".

Et comme Kristouf ...

C'est un peu étrange, mais après la routine d'**Éric**, ce pseudo me paraît quelque peu... déplacé et du coup je vais plutôt poursuivre avec le vrai prénom de **Kristouf** qui vous vous en doutez est **Christophe**.

Donc, disais-je avant ce sursaut de pudeur, **Christophe** se doute que nous n'allons pas nous contenter de cette affirmation péremptoire "*Voilà c'est fait...*", et il nous montre donc les cartes qui sont sur le dessus du jeu. Il n'y a aucun As. Et pour cause, ceux-ci sont répartis deux à deux dans les deux poches à l'arrière du pantalon de **Christophe**.

Une routine intitulée *Betcha*, créée par *Yannick Chrétien* qui ne demande aucune préparation car elle est totalement impromptue.

Christophe propose de nous montrer un autre tour, mais pas de cartes, précise-t-il.

Et c'est **Alban** qui va jouer le rôle du spectateur.

Christophe sort un petit bloc sur lequel est marqué : Haïkus, et il nous explique qu'un "Haïku" – terme japonais – désigne un petit poème très court pour illustrer une sensation, une émotion, un paysage... Il s'agit d'une forme de poème très codifiée inventée au Pays du Soleil Levant.

Ce style de poème est en quelque sorte l'idole de jaunes.

Christophe nous donne quelques exemples :

- "parfum d'une chevelure qui nous submerge" en précisant qu'on fait ici appel à notre sens de l'odorat...
- "Le pont tient les bords de la rivière", qui nous permet en quelque sorte d'envisager le pont, comme signe de réunion, ou la rivière comme force destructrice parfois, ou encore les rivages, qui se font face et qu'on peut croire en recherche de communication...

Allez, un petit dernier pour la route : "*la grenouille saute dans un gros nuage*", ce qui relève de l'impossible nous dit **Christophe**, sauf a envisager qu'elle saute dans le reflet du nuage dans la rivière...



Je parle de la rivière... mais aussi du symbolisme, un peu comme le poème "lorsque la rivière est rouge, emprunte la voie boueuse" dont la symbolique ne peut qu'émouvoir **Éric** ...



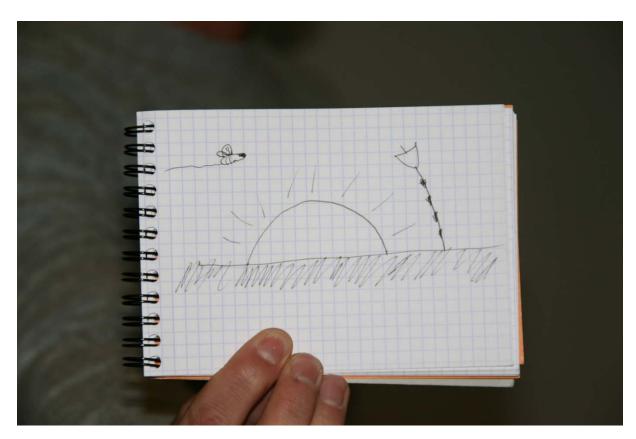
Christophe nous indique que son *Haïku* préféré est : "*J'ai reçu un pétale de cerisier sur la main? Ouvrant le poing je n'y trouve rien*" car il évoque assez bien la Magie, avec cette disparition de pétale.

Cette présentation – assez longue – étant effectuée, **Christophe** invite **Alban** à choisir un *Haïku* au hasard en feuilletant le petit bloc composé de plusieurs dizaines de feuillets où sont inscrits des Haïkus. **Alban** ne doit surtout pas révéler son choix. Il doit simplement se concentrer sur ce que ce poème lui évoque, afin de transmettre des images mentales que **Christophe** va tenter de capter afin de dessiner ce qu'**Alban** ressent.

Tandis que **Christophe** dessine... ben nous on attend... On attend...

Christophe termine son dessin et demande à **Alban** de réciter son *Haïku*. Et **Alban**, genre "Petit Corps en Bonne Santé" nous slame : "*La rosée du matin voit la rencontre de l'abeille et de la fleur*".

Christophe montre son dessin... Il représente une abeille – une fleur – et un soleil levant...



Effet très "*scotchant*" et très subtile quant à son principe. Ça s'appelle bien évidemment *Haïku* et c'est de *Vincent Hedan*.

Par contre, tout le monde trouve le temps de présentation assez long et déplore également que pendant que **Christophe** dessinait... ben tout le monde attendait... et là il serait peut être intéressant de trouver de quoi occuper le public.

Jacky prend la suite en nous annonçant d'emblée qu'il a travaillé l'instinct et le "feeling" durant le mois écoulé.

Okay, voyons cela.

Est-ce à ce moment là que j'ai commencé ma digestion?

Pourquoi me suis-je mis subitement à décocher ?

Voilà une intéressante question, car il n'est pas d'en mes habitudes de ne plus arriver à suivre le déroulement d'une réunion.

Bon, j'ai bien une explication....

Certaines des routines suivantes étaient assez complexes et du coup j'avais beaucoup de difficultés à suivre le déroulement des effets et à prendre des notes dans le même temps.

Je prie donc mes chers loyaux lecteurs (**Aldo Colombini** quant à lui parle de **Dear Loyal Customers...**) de bien vouloir me pardonner si eux-aussi ont du mal à suivre ce qui va être décrit (ou tenté de décrire) dans les lignes et paragraphes suivants.

Jacky fait choisir une carte au stop à **Toff**. Il s'agit de la *Dame de Carreau* laquelle est remise dans le jeu qui est ensuite mélangé.



Jacky indique qu'il va sortir quatre cartes du jeu... à l'instinct. Il regarde son jeu... met certaines cartes en saillie, tout en sondant **Toff** (uniquement du regard, je précise)... et finalement il sort quatre cartes du jeu.

Ces quatre cartes sont mises face en bas sur la table et **Toff** doit en désigner deux. Ces deux cartes sont mises à l'écart.

Puis **Toff** doit en désigner une, qui est également mise de côté.

Il reste donc une seule carte sur la table... et c'est

Roulement de tambour... Suspense intense...

C'est le... 6 de Cœur... et les trois cartes mises à l'écart ont une face blanche.

Oui? Et? On se dit tous que le 6C va servir à retrouver la DK.

Et ben non! On reste sur notre fin car **Jacky** reprend aussitôt le jeu et en sort les quatre Dames qui sont mises 2 à 2 par couleur : 2 rouges et 2 noires.

Jacky invite **Toff** à choisir une nouvelle carte : le Valet de Cœur, que **Jacky** me demande de signer...

Comme si j'avais que ça à faire, déjà que j'ai du mal à suivre... Mais bon, je me plie à sa demande.

Le Valet de Cœur est mis entre les Dames noires à la demande d'Alban.

Le jeu est coupé en deux paquets : un petit et un gros.

Jacky indique que son instinct lui dit que la carte choisie est dans le petit paquet et

Là j'espère que **Jacky** ne croira pas que je lui en veux, mais j'ai complètement décroché...mais alors là... complètement.

Tout ce sont je me rappelle c'est qu'au final, la carte choisie – pas la première mais la seconde, le Valet de Cœur se retrouve entre les deux Dames rouges, alors qu'avant il avait été mis dans entre les deux Dames noires.

Quant à la première carte choisie, le DK, **Jacky** explique qu'il s'est trompé dans le déroulement de cet effet intitulé *The Visitors* créé par *Larry* **Jennings** et que cette Dame n'aurait jamais du être choisie et que le 6C ne sert donc à rien...

Ah ... (d'étonnement)

Je comprends mieux pourquoi j'ai décroché...

Euh Jacky? Tu pourrais m'envoyer la description de cet effet?

Exit (Ah non c'est vrai il vaut mieux éviter des termes de ce genre car sinon **Éric** va encore vouloir nous présenter un effet cochon).

Donc, *sortie* de **Jacky** et entrée en scène de **Théo** qui souhaite nous présenter une routine ancienne.

Théo s'installe et nous indique qu'il est gênant pour un magicien de n'avoir qu'un tapis et un petit bol... Et de préciser qu'il a besoin de matériel supplémentaire.

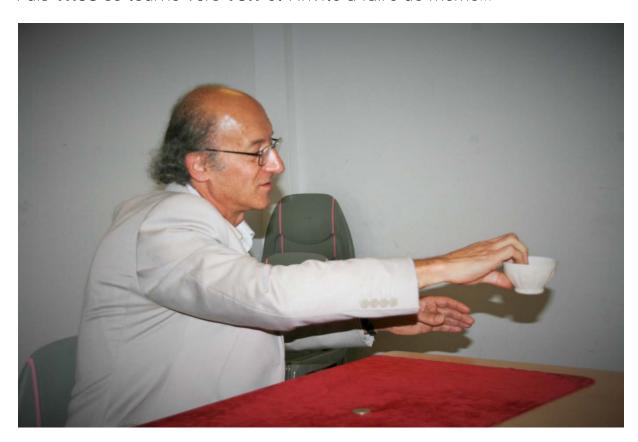
Théo s'adresse alors à **Antoine** et lui demande de lui envoyer dans le bol la pièce de monnaie qu'il a dans l'oreille.

Et fort gentiment, **Antoine** fait semblant d'envoyer quelque chose vers **Théo**, peu soucieux de le vexer.

Allons bon, voilà que **Théo** commence à sucrer les fraises par la racine et voit des pièces là où il n'y en a pas.

Mais aussi bizarre que cela puisse paraître, un tintement retentit dans le bol et **Théo** en sort une splendide pièce dorée.

Puis **Théo** se tourne vers **Toff** et l'invite à faire de même...



Un nouveau tintement et une nouvelle pièce apparaît.

Finalement **Théo** se retrouve avec quatre pièces de monnaie et nous déclare qu'il a connu un Magicien qui pouvait faire disparaître une pièce de monnaie en la coinçant derrière les doigts de sa main.

Ce que **Théo** fait, en nous montrant qu'en fait la pièce n'a pas disparu mais qu'il l'a tient, dissimulée à notre vue, grâce à son index et à son annulaire.

Et **Théo** d'ajouter qu'il a connu très peu de magiciens qui pouvaient faire tenir deux pièces de cette façon. Tout en disant cela, **Théo** prend une seconde pièce et la place derrière la paume de sa main sur la première.

Théo continue en disant qu'il a connu encore moins de magiciens qui étaient capables de faire tenir trois pièces ainsi. Il prend la troisième pièce et la place derrière sa paume sur les deux précédentes.

Théo déclare enfin qu'il n'a jamais connu de magiciens capables de faire tenir ainsi quatre pièces. Il prend la quatrième pièce et la met derrière sa paume sur les trois autres.

Oh oh! Serait-il le seul magicien au monde à pouvoir faire cela?

Et **Théo** de préciser que lui, n'arrive jamais à faire cela parce que les pièces coincent...

Au coude... Et sa main se déplace alors vers son coude d'où il "extrait" une pièce de monnaie...

Ou encore dans son nez... et là sa main me positionne sur son nez, d'où une pièce tombe....

Ou encore dans son oreille, et sa main se déplace vers son oreille et revient en tenant une pièce de monnaie...

Et pour la quatrième pièce, **Théo** la saisit de façon invisible dans les airs et elle apparaît entre ses doigts.

Théo poursuit ensuite sa routine en faisant passer les pièces une à une à travers la table.

Théo conclue sa prestation en nous disant que les routines de pièces, c'est "hyper chiant" quand on n'a pas son matériel, car il y a toujours un problème de hauteur de table, de longueur et de profondeur de table, de nappe, de position par rapport au public...

Jean-Luc en bon technicien qu'il est, donne un conseil pour le "*lapping*" (chut ! *Keep your secrets secret*...)

Vient maintenant **Clément**...

Ah Clément ... Tout un programme...

Bon déjà, il veut nous présenter un truc mais il n'est pas prêt.

Finalement il sort de la salle et nous attendons donc sa réapparition.

Étant de retour, il nous déclare qu'il a une petite connerie à nous montrer.



Il se positionne au milieu de la pièce et nous montre que son lacet est défait.

Et ben **Clément**... à ton âge, tu ne sais pas faire tes lacets tout seul?

Et là, **Clément** se met à gigoter la jambe comme s'il voulait se débarrasser d'une abeille (celle du *Haïku* d'**Alban** ?) et une fois qu'il a fini sa chorégraphie, nous constatons que son lacet s'est refait... tout seul... comme un grand.

Pfff! Être obligé d'utiliser des stratagèmes magiques pour faire ses lacets...

Ouh ouh !... tu devrais avoir honte **Clément** et demander à tes parents de t'apprendre à faire tes lacets tout seul, sans tricher.

La "petite connerie" s'appelle Self Tying Shoelace et c'est de Jay Noblezabla. Et c'est typiquement du "street magic".

Pour ne pas en rester sur une connerie, **Clément** propose de nous montrer une seconde connerie.

Alors **Clément**... On est en plein âge con? Ah l'adolescence... Ce sont tes parents qui doivent être contents...

Et **Clément** de préciser que cette – seconde – connerie – est basée sur le *Principe de Gilbreath*.

Et là, je me dis que finalement ce n'est peut être pas une connerie comme il l'annonce car ce principe est tout ce qu'il y a de plus sérieux.

Clément précise que ce tour est à faire entre midi et treize heures, ce qui ne manque pas de nous surprendre.

Mais voyons la suite...

Et **Clément** sort un jeu de cartes en annonçant que puisqu'il a parlé du principe utilisé, ce n'est pas la peine de faire semblant de mélanger et qu'il va donc utiliser le jeu tel quel...

Bon, au moins ça à la mérite d'être clair.

Clément prend sa montre et règle les aiguilles pour, soit disant, une prédiction. Puis il marque une pause et déclare "*Merde, j'ai oublié une connerie que je voulais dire...*"

Décidemment, la connerie est à l'ordre du jour...

Une portion de jeu est distribuée sur la table et **Jean-Luc** est invité à dire "*stop*" pour arrêter la distribution.

Les deux portions de jeu sont étalées l'une à côté de l'autre pour former deux colonnes que **Jean-Luc** est invité à imbriquer l'une dans l'autre sans ordre particulier pour "*mélanger*" les cartes.



Une partie du jeu est ensuite distribuée pour former quatre paquets de quatre cartes et **Jean-Luc** est invité à choisir l'un des paquets.

Son choix étant fait, les cartes sont retournées : Une Dame de "Je ne sais plus quoi", et trois autres cartes dont la valeur est additionnée à la demande de **Clément**.

Et **Clément** annonce fièrement, La Dame c'est 12 et la valeur des trois autres cartes fait 27, donc 12 heures 27.

Et voici ma prédiction "Ah merde j'avais ré-appuyé sur le bouton..."

Bref on en conclut que les aiguilles ont tourné et que sa prédiction... ben il va falloir y croire sur parole.

Clément précise que normalement le tour ne se fait pas avec une montre et que c'est une adaptation... et là encore, on le croit sur parole.

Finalement, ben c'était effectivement une connerie.

Pour se rattraper, **Clément** indique qu'à la demande de **Jacky** il va présenter *Mystic Hole*, pour ceux qui n'était pas là le mois dernier.

Alors là, c'est vraiment de l'inconscience de la part de **Jacky**...Mais bon, c'est lui que ça regarde.



Je rappelle l'effet pour ceux qui n'auraient pas lu le compte rendu du mois dernier (honte à eux!).

Une carte est choisie et signée sur sa face, puis posée, face en bas sur le jeu lui même face en bas.

Une pièce est empruntée... mais elle n'est pas signée.

Et pourquoi me direz-vous? Parce que ça ne sert à rien! Si vous aviez lu le compte rendu du mois dernier, vous le sauriez.

La pièce est appuyée sur sa tranche sur le dessus de la carte choisie et elle traverse mystérieusement la carte, comme s'il y avait un trou.

La pièce et la carte peuvent être données à l'examen après le tour.

Toff se lève et vient prendre la place de **Clément** dont on ne parlera pas du final lorsque la carte "*transpercée*" atterrit sur le dessus du jeu.

Toff nous indique qu'on va revenir à des choses simples et qu'il va nous montrer un des premiers tours qu'il a appris et qui, selon lui, n'a jamais été montré au **MCR**.

Oh oh! Et de quoi "s'agite-t'il"?

Et bien mon bon Émile, j'vous le donne en mille, il "s'agite" du Tour des 21 Cartes.

Oh l'autre eh ! Il a même pas les moyens de s'acheter un jeu de cartes complet... 21 cartes au lieu de 52... C'est vraiment petit...

Ah! Si... Apparemment **Toff** a un jeu de cartes complet dont il distribue 21 cartes en trois tas de 7 cartes, face en bas.

Jean-Luc choisit un paquet et le mélange. Il regarde ensuite les cartes et en choisit une mentalement.

Puis **Jean-Luc** est invité à mélanger les deux autres paquets, mais sans choisir de carte. Les trois paquets sont ensuite rassemblés en un seul et sont mélangés ensemble.



Les 21 cartes sont à présent distribuées une à une pour former trois colonnes de 7 cartes, face en l'air.

À la demande de **Toff**, **Jean-Luc** indique que sa carte est dans la rangée de gauche.

Toff récupère alors toutes les cartes.... Sauf le 5 de Pique et c'est la carte pensée par **Jean-Luc**.

Toff propose de recommencer.

Et moi Je recommence à décrocher.

Non, non, ce n'est pas de la narcolepsie... Juste que ça va trop vite pour moi. Je n'arrive pas à regarder et prendre mes notes en même temps, alors forcément, il y a un moment où je décroche. L'âge peut être...

"*Mais pas si vite!*" comme disait le capitaine dans la 7^{ème} Compagnie.

Il me semble que les cartes ont été distribuées face en l'air cette fois-ci. C'est **Antoine** qui a été chargé d'en choisir une mentalement.

Une fois les cartes distribuées ensuite en trois colonnes de 7 cartes, face en bas, **Toff** a demandé à **Antoine** s'il voyait sa carte... Et bien évidemment, **Antoine** en était incapable puisque les cartes étaient face en bas...

Toff a alors ramassé toutes les cartes, à l'exception d'une seule. **Antoine** a nommé sa carte, et celle se trouvant sur la table a été retournée pour montrer qu'il s'agissait de la carte d'**Antoine**.

Toff de recommencer une autre fois...

À nouveau, trois paquets de sept cartes et à nouveau un paquet est choisi. Un petit nombre de cartes est prélevé sur l'un des paquets. La carte sur la face est regardée et mémorisée, puis ce petit nombre de cartes est "*enterré*" en se servant des deux autres paquets et de ce qui reste du paquet où ces cartes ont été prélevées.

Les cartes sont à nouveau distribuées et **Toff** demande "*Où est la carte*?" alors même qu'il en a gardé une en main... La carte choisie.

Bon, je reconnais que ma description n'est vraiment pas tip-top, aussi, pour me faire pardonner je vous indique que la première version de l'effet est d'**Ed Marlo**, la seconde de **Steve Draun** et la troisième de **David Solomon**, le tout étant extrait du DVD **Malone meets Marlo – vol 6**.

Bon, pour me remettre dans le bain, et me faire pardonner de mon inattention, je décide de montrer un effet que j'ai récemment acheté.

Quatre cartes sont nécessaires et pour la circonstance j'utilise des 9 de Cœur.

Les quatre cartes sont montrées face en l'air et j'explique qu'il y a deux méthodes pour retourner les cartes...

La *méthode manuelle*...

Le "5 contre 1". Traduisez "Cinq doigts contre une carte"... Vous pensiez à quoi ?

La carte supérieure du petit paquet est donc retournée à l'aide de ma petite mimine droite. Et un comptage permet de constater qu'il n'y a bien qu'une seule carte retournée. Cette carte est laissée face en bas sur le dessus du petit paquet afin de montrer la seconde méthode pour retourner les cartes.

Et il s'agit de la *méthode magique*...

Un nouveau comptage des cartes montre que toutes les cartes sont désormais face en bas, sans aucune intervention de ma part.

Un nouveau comptage et une carte revient face en l'air... Un comptage supplémentaire et une seconde carte revient face en l'air.

Pour que les gens puissent suivre... Je montre que deux cartes sont face en l'air et deux sont face en bas puis je déclare que je vais à présent faire se retourner magiquement la carte en dernière position dans le paquet.

Aussitôt dit, aussitôt fait, voilà maintenant qu'il ne reste plus qu'une seule carte à retourner et là, j'avoue l'inavouable... Je décris, sans pour autant la décrier, la méthode utilisée basée sur le détournement d'attention et sur le fait que *la main est plus rapide que l'œil*.

J'explique ainsi que tout en parlant et donc en détournant l'attention, je parviens à retourner les cartes sans que les spectateurs ne le remarquent... et devant eux, je retourne lentement face en bas la dernière carte avec ma main. Il y a donc maintenant quatre cartes face en bas.

Bon, apparemment personne ne semble convaincu par cette explication et je décide donc de donner la véritable explication de ce tour.

En fait, tout réside dans les cartes elles-mêmes. Il s'agit de cartes... magiques ? ... qui se retournent toutes seules, comme des chaussettes.

Je tiens le paquet en position de la donne en main gauche (pour les puristes et adeptes des précisions extrêmes).

Une petite passe du paquet à travers mon poing et là, en plein milieu du dos de la carte du dessus, un Cœur est apparu.

Et j'explique que le retournement de la carte se fait de façon progressive. D'abord un premier Cœur, puis la carte continue à se retourner laissant apparaître une portion un peu plus importante de la face de la carte... et alors que je pose la première carte sur le tapis, tout le monde constate que le dos de la seconde carte est comme en train de se "fissurer", laissant ainsi apparaître le Cœur mais également du blanc.

Cette carte étant également posée sur la table, le public constate que la carte suivante laisse apparaître plusieurs Cœurs et encore plus de blanc, tandis que la partie dos de la carte semble laisser la place à la partie face.

La dernière carte montre la face complète d'un Neuf de Cœur concluant ainsi ce retournement très particulier. C'est magique!

Ça s'appelle *La Chaussette* et c'est de *Quoc Tien Tran*.

J'aime beaucoup ce final inattendu qui ne manque pas de surprendre et d'amuser les spectateurs. L'essentiel est basé sur le *comptage d'Alexander Elmsley* avec également un *Comptage 2 pour 4* de *Dominique Duvivier*.

Je regagne ma place... et peut être, aussi la confiance de mon auditoire et je laisse la place à **Fabien**, qui nous indique avoir remarqué que certains dans la salle ont des *IPhones* et leur demande de basculer le téléphone en mode calculatrice

Car, il est bon de signaler, que le contraire n'est pas possible...

Ben oui, essayez d'appeler votre belle mère avec une calculatrice et vous m'en direz des nouvelles...

"Chéri, Maman demande pourquoi tu ne l'appelles jamais au téléphone?" "Quoi ? Ah quelle ignominie, j'appelle régulièrement mais personne ne décroche...".

Fabien précise que cette routine lui a été montrée par *Romaric* et que ce dernier lui a demandé de ne pas donner l'explication...

Ah ah ah !... Mort de rire. Quand je pense au nombre de scientifiques qu'il y a dans la pièce, je serais fort étonné qu'aucun de trouve un truc basé sur l'utilisation d'une calculatrice. Mais voyons voir ...

Je fais ici un aparté pour rappeler que **Fabien** réalise des interviewes magiques et que la dernière en date concerne *François Normag*, lequel avait eu l'excellente idée d'apparaître – le comble pour un magicien – tandis que **Fabien** était en train de réaliser l'interview d'*Huges* et *Dorothée Protat* (que je salue au passage...)

Ces reportages vidéo sont accessibles sur <u>le site de **Fabien**</u>, mais un lien existe également sur le site du *Magicos Circus Rouennais* dans le menu *Billets Magiques*...



Fabien demande dans un premier temps de taper sur la calculatrice "I'heure à laquelle vous êtes allés aux toilettes ce matin..."

Ah oui... Classe !... Ah ben les scientifiques vont s'amuser...

Fabien demande ensuite à chacun d'additionner sa pointure de chaussures.

Ah... tout à l'heure c'était la chaussette, maintenant la chaussure... Bientôt ça va être la "*fête du slip*"...

Mais non au fait... C'est déjà fait, avec l'heure du "Caca du matin"...

Fabien demande ensuite à chacun d'ajouter au résultat sa taille en centimètres....

La taille de quoi?

Car dans le contexte actuel et ce qui a précédé lors de la réunion, le doute est permis.

Et **Fabien** poursuit sur les mensurations de chacun en demandant de mettre les trois chiffres à la suite.

La somme de tout cela doit – en principe – donner un nombre assez grand.

Fabien déclare que souvent, on triche sur ses mensurations ... ou sur la taille de ...

Enfin, j'me comprends et il demande donc de retirer 10% du total trouvé.

Fabien demande ensuite tour à tour à chacun de lui communiquer dans n'importe quel ordre les chiffres composant le total de l'addition, à l'exception d'un chiffre qu'il se propose de deviner.

Éric communique les chiffres 1-1-1-6-8.

Fabien réfléchit et s'écrie "Oh putain! Toi tu es l'exception qui confirme la règle..."

Fabien hésite entre "0" et "9".

Finalement **Éric** lui dit que c'était "9". Un chance sur deux.

Jacky cite "1-1-9-1-1"...

Et **Fabien** déclare "Tu as oublié le 5..."

Et Jacky répond "Non"...

Et **Fabien** déclare "Tu n'as pas du suivre les étapes correctement...

Et prends ça dans ta tronche!

Benjamin donne ses chiffres et **Fabien** lui dit qu'il a oublié le "6" et **Benjamin** en convient. Yes!

Puis **Toff** communique ses chiffres et **Fabien** lui dit qu'il a omis de citer le "2". Exact à nouveau.

Et **Toff** qui est un bon mathématicien explique comment il peut être possible de trouver le dernier chiffre...

Désolé *Romaric*... mais d'un autre côté, **Fabien** n'a pas vendu la mèche.

Jacky avait travaillé le feeling et cela ne lui avait pas porté chance. Il indique que c'est parce qu'il y avait trop de cartes...

Ben voyons... Personnellement, je ne fais absolument pas confiance à un mec qui ne sait pas se servir d'une calculatrice.

Cette fois-ci **Jacky** demande à **Toff** de choisir trois cartes uniquement. Et **Toff** choisit trois Dames.

Puis Jacky demande à Éric de penser à une de ces trois Dames.



Jacky se retourne alors et donne pour instructions à **Éric** d'inverser deux cartes en les permettant, à l'exception de la carte pensée.

Puis **Jacky** demande à **Éric** de mixer les cartes comme dans un bonneteau.

Ceci ayant été fait, **Jacky** saisit une des cartes et demande à **Éric** qu'elle était sa carte pensée.

Éric répond la DP.

Jacky annonce qu'il va arrêter le feeling car il a sorti la DT... Loupé!

Bon il faut quand même reconnaître, à la décharge de **Jacky**, que question "*mixage*", **Éric** ferait un bon *DJ* (*Destructeur de Jacky* et non *Disc Jokey*), parce qu'il a fait cela comme s'il faisait du bonneteau dans la rue... "*Approchez, approchez, elle est où la carte rouge ?*"

Et c'est maintenant le grand retour de **Benjamin**.

Un peu d'histoire : **Benjamin** alias **Danny** et **Mac I mono** a fait partie du **Magicos Circus Rouennais** voici quelques temps déjà avant d'aller s'expatrier sur la **Perfide Albion** (traduisez : l'Angleterre).

Sa première réunion avec le *Magicos Circus Rouennais* date du samedi 11 septembre 2004 et ça se passait chez **Spontus** à Grumesnil. Vous pouvez d'ailleurs relire ou découvrir le compte rendu de cette réunion sur le site du *MCR*. À vous de chercher!

Quelques temps plus tard il s'était embarqué pour l'Angleterre pour une année "*sabbatique*" et probablement "*sympathique*" et nous est revenu lors d'une réunion chez **Cédric** le 29 octobre 2005.

Il a finalement disparu à nouveau pour retourner Outre Manche, où j'espère qu'il n'a pas fait la manche pour payer son quotidien (je ne parle pas du journal mais de ce dont il avait besoin pour sa vie de tous les jours) et il semble qu'il ait beaucoup voyagé ailleurs également.

À l'époque, **Benjamin** aimait enchaîner tours sur tours... au point qu'on a pensé un moment à l'abattre...

Est-il resté le même ?

Faut il envisager de l'occire avant même qu'il ait commencer à nous présenter quoi que ce soit ?

Benjamin sollicite un morceau de papier et un stylo ainsi qu'un spectateur et c'est **Christophe** qui se propose.

Christophe est invité à choisir une carte au "*stop*" dans un jeu et son choix se porte sur le 8K.

Benjamin lui demande de tendre sa main gauche, y dépose la carte laquelle est ensuite recouverte par l'autre main de **Christophe** (la droite, celle qui a le pouce à gauche, pour ceux qui ont du mal à suivre...).

Puis, **Benjamin** montre ce qu'il appelle sa carte chance le 3T, ainsi qu'un briquet.

Toff est invité à allumer le briquet et tout le monde se lève en criant "Patrick !!!!" mais apparemment il ne s'agit pas du dernier concert de **Patrick Bruel**.

Benjamin positionne le dos de sa carte chance au dessus de la flamme.



Le dos de la carte est fortement noirci, comme on peut le constater. La carte est posée sur le dessus des mains de **Christophe** et **Benjamin** lui demande s'il sent la chaleur de la carte.

Christophe confirme.

Après quelques instants, **Benjamin** reprend la carte et montre son dos. Il ne comporte aucune trace de brûlure.

Christophe est invité à ouvrir ses mains et à regarder le dos de sa carte, il comporte à présent une grande trace de brûlure.

Magique!

Sauf que je n'ai pas compris le besoin de la feuille de papier et du stylo...

Cette routine est extraite du DVD de Jay Sankey "Secret Files vol 1".

Benjamin propose de montrer un second tour et pour cela, il sélectionne 20 cartes dans un jeu.

C'est à nouveau **Christophe** qui joue le rôle du spectateur.

Benjamin propose de lui montrer les dix premières cartes et **Christophe** doit penser à l'une de ces cartes.

Puis **Benjamin** lui remet ces 10 cartes.

Jacky est invité à prendre en main les 10 cartes restantes et à se tenir à l'écart de **Christophe**.

Benjamin se positionne entre les deux et fait semblant (?) de prendre quelque chose dans la main de **Christophe** et de le déposer dans la main de **Jacky**.



"Avez-vous senti quelque chose ?"

Christophe et **Jacky** répondent par la négative.

Benjamin invite alors **Christophe** à compter les cartes qu'il tient en main et à vérifier – en la nommant – si sa carte se trouve bien dans son paquet.

Christophe compte ses cartes : il n'en a plus que 9 et sa carte a disparu. **Jacky** compte ses cartes, il en a désormais 11, dont la carte pensée par **Christophe**.

Routine extraite de *True Astonishment* de *Paul Harris*, mais qu'on trouve également dans le livre *Jubilation* de *Duraty*.

Benjamin poursuit sur sa lancée avec Toff.

Quand je vous disais qu'il allait falloir l'abattre et dire que j'ai laissé mon gun à la maison...

Benjamin explique que depuis quelques temps il allait sur le site du *Magicos Circus Rouennais* et envisageait de revenir aux réunions. Et vendredi, dans la nuit il a commencé à rêver mais il ne se rappelle plus bien de son rêve. Il se rappelle juste d'une carte et il se propose de vérifier quelque chose.

À la demande de **Benjamin**, **Toff** met sa main droite sur la main gauche de **Benjamin** qui lui demande ensuite de distribuer à l'aide de sa main gauche quelques cartes une à une, face en bas sur la table et de s'arrêter quand il veut. **Toff** distribue ainsi 13 cartes.

Benjamin vérifie le nombre de cartes distribuées, et il confirme qu'il y en a bien 13.

Puis il prend le jeu et déclare que **Toff** aurait pu continuer à distribuer encore quelques cartes... De même, il aurait pu s'arrêter de distribuer avant ... Et donc la dernière carte distribuée aurait été différente. Mais **Toff** a distribué 13 cartes et la dernière est le 9T....

Exactement la carte à laquelle **Benjamin** a rêvé.

La preuve?

Benjamin montre sa paume de main sur laquelle est inscrit 9T.

Ça s'appelle *Extraordinary Proof* et **Benjamin** a vu cela dans *True Astonishment* de *Paul Harris*.

Benjamin poursuit avec Éric...

On voit que **Benjamin** a vraiment bossé pour son retour et veut nous en faire profiter...

Benjamin prend la feuille de papier

Ah d'accord ! Wouah ! Quelle anticipation... Il savait qu'on n'allait pas l'abattre avant quatrième routine....

Donc, disais-je, **Benjamin** prend la feuille de papier et la découpe pour ne conserver qu'un petit rectangle de papier qu'il commence à plier en deux, puis encore en deux.

Puis, **Benjamin** demande à **Éric** de prendre ce morceau de papier et explique "On a tous un certain vécu... Donc on a tous une certaine personne qui nous a touchés plus qu'une autre... un pote, un professeur, un parent..."

Pas contrariant pour deux sous, **Éric** opine du chef (sans aucune connotation sexuelle...)

Benjamin demande alors à **Éric** d'inscrire sur le morceau de papier le nom et le prénom de la personne à laquelle il pense et de plier le papier par deux fois.

Pendant ce temps là, **Benjamin** se retourne.

Éric écrit, puis **Benjamin** nous fait face à nouveau, prend le papier et nous le montre en faisant le tour de la salle afin qu'on puisse constater qu'on ne peut pas voir au-travers.

Puis, **Benjamin** demande à **Éric** d'inscrire sur le dessus du papier plié, ses propres initiales, afin dit-il, d'éviter tout escamotage et change de papier.

Benjamin demande à **Éric** de se concentrer sur la personne pensée et se concentre lui-même tout en précisant qu'il peut se tromper dans ce qui va suivre. Une façon comme une autre de prévoir l'imprévisible...

Benjamin : "La personne a été rencontrée à l'étranger?"

Éric : "Non mais elle est à l'étranger en ce moment"

Benjamin: "Oui c'est bien ce que je pensais... C'est un homme ..."

Éric: "Oui."

Benjamin: "Et c'est une rencontre récente..."

Éric: "Effectivement".

Benjamin demande alors à **Éric** d'ouvrir son papier et de noter au centre l'initiale du nom de la personne et de l'entourer 30 fois, tandis qu'il détourne la tête.

Puis **Benjamin** demande à **Éric** de lui serrer très fort le bras et de se concentrer sur la personne pensée.

Éric relâche enfin le bras de **Benjamin** sur lequel on voit que la peau est congestionnée et que les marques de serrages forment les initiales GB.

GB pour Grande Bretagne?

Ah ben non, c'est pas une personne ça...

GB, pour **Gaétan Bloom**, la personne à laquelle **Éric** pensait et dont il a noté le nom sur le papier.

Stigmata de Wayne Houchin. Une bonne pommade décongestionnante est recommandée après présentation, parce que... Bonjour les dégâts!

Finalement, il n'a pas tort **Denny Haney**.... La Magie d'aujourd'hui veut frapper les esprits... les marquer... ainsi que les bras d'ailleurs.

Et alors qu'on pense que **Benjamin** va retourner s'asseoir, c'est mal le connaître... Il propose un dernier truc.

Ah! II a dit "dernier" donc il y a de l'espoir...

Benjamin montre deux pièces de monnaie, un ½ dollar et une pièce jaune d'origine incertaine.

Puis il demande à **Jacky** de choisir l'une des pièces et au final, **Jacky** se retrouve avec l'autre pièce en main.

Benjamin nous demande ce qu'on pense du mouvement pour échanger les pièces...

"Oui... mais le geste n'est pas très... naturel..."

Je lui indique qu'il y a un tour très bluffant pour un voyage de pièces très flash et assez incompréhensible qui s'appelle *Lethal Tender*.

Benjamin trouve que ça à l'air génial et je lui promets de lui amener à la prochaine réunion s'il retourne s'asseoir maintenant (non, je déconne, en fait je lui ai "*ordonné*" d'aller s'asseoir...).

Finalement, nous demandons à **Pierre** s'il a envie de nous montrer quelque chose, malgré l'heure tardive et le fait que la salle s'est peut à peu vidée, et l'intéressé acquiesce avec empressement.

Je précise quand même que la salle s'est effectivement vidée mais pas à cause de Benjamin... Quoique ... Non je plaisante.. C'est juste qu'en général certains partent vers 17h00-17h30 et qu'il est déjà plus de 18h00.

Benjamin, mine de rien, a quand même réussi à rester sur place pour jouer le rôle du spectateur.

Décidemment, il est pire qu'un chewing-gum...

D'un autre côté, s'il n'est pas du genre "**Clément**" à faire foirer les tours des autres, ce n'est pas franchement gênant en soit.

Mais ça... nous allons le découvrir très rapidement.



Pierre annonce d'emblée qu'il va nous présenter *Einstein Overkill* de **John Bannon** extrait de *Bullets After Dark*.

Bon au moins on sait à quoi nous attendre.

Un jeu de cartes... dont **Benjamin** prend une partie tandis que **Pierre** se retourne.

Puis **Pierre** pose quelques cartes sur la table en disant qu'il pense que **Benjamin** a plus de cartes que lui et il demande à **Benjamin** de lui dire "*stop*" tandis qu'il distribue des cartes une à une sur celles qu'il a posées sur la table.

Pierre annonce ensuite "*J'ai autant de cartes de toi, et 3 de plus, et suffisamment pour compléter tes cartes jusqu'à 16...*" et il s'empresse de préciser qu'il va expliquer et détailler ces prédictions étranges.

Benjamin compte ses cartes... Mais apparemment il n'en a pas coupé assez.

Ah tiens... Premier problème... Y aurait-il connexion entre **Clément** et **Benjamin**? **Pierre** propose alors de recommencer le tour et refait sa prédiction en modifiant la dernière prédiction par "*jusqu'à 15...*"

Mais finalement en cours d'exécution, il semble avoir un problème et renonce en disant qu'il va en faire un autre...

Oh oh.. la connexion **Clément** – **Benjamin** semble se confirmer...

Je me rappelle qu'**Aldo Colombini** propose une routine dans le même genre dans son livret *Card Trips* sous le nom de *Essay*.

Pour la suite, Pierre propose de jouer au Merdier....

Pour cela il choisit quelques cartes en n'en montrant que certaines.

Pierre montre ensuite encore quelques unes des cartes choisies et également quelques unes des cartes qu'il a délaissées.

Les cartes choisies sont ensuite réparties en deux colonnes et **Benjamin**, qui n'a toujours pas bougé, rivé qu'il est sur sa chaise, est invité à mélanger ensemble les deux colonnes.

Pierre demande ensuite à **Benjamin** avec quelle couleur de cartes il veut jouer et ce dernier choisit les cartes rouges.

Pierre soupèse le paquet et dit qu'il estime le score à égalité parfaite.

Il annonce ensuite "Rouge/Noire" (R/N) et retourne face en l'air deux cartes, qui sont effectivement une rouge et une noire.

Puis il poursuit en annonçant "R/N"... Exact...

Et ainsi de suite...

Et à chaque fois il annonce R/N et au final il a fait un "sans faute".

Égalité parfaite!

Pierre propose de jouer à une version plus moderne et remet les cartes sur le dessus du jeu, puis en reprend plusieurs.

Benjamin mélange les cartes et **Pierre** après avoir soupesé le paquet déclare qu'il va gagner d'un point.

Pierre recommence ses prédictions en annonçant R/N... R/N etc. sauf pour l'avant dernière paire pour laquelle il annonce N/N.

Encore une fois il a fait le bon choix et les noires gagnent d'un point.

Puis **Pierre** propose de jouer à une version encore plus moderne, et un nouveau mélange est effectué.

Les cartes sont ensuite distribuées en deux tas.

Benjamin choisit un tas et il doit maintenant deviner la couleur des cartes qui sont en sa possession sans les regarder.

Il marque deux points seulement car il s'est pas mal trompé.

Pierre prend le paquet restant et déclare qu'il se sent en forme.

Il annonce les couleurs et, au fur et à mesure, les cartes en sa possession sont retournées....

Sans faute!

Bon ben finalement, ce n'était pas trop le merdier....

Il est à présent 19 heures, et nous ne sommes plus que quatre dans la salle de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*, les autres membres étant tous partis.

Christophe, **Benjamin** et **Pierre** parlent "*pickpocketisme*" (un barbarisme du point de vue de la langue française) et font des projets d'entraînement en commun.

Benjamin me dit que j'ai une belle veste et tente de me piquer mes lunettes de soleil dans ma poche poitrine.

Je lui passe les menottes et je le conduis au poste où il doit encore se trouver à l'heure où j'écris ce compte rendu...

Non je plaisante, il a été libéré très rapidement, j'ai eu pitié de lui.

Moi, j'avoue que le "*pickpocketisme*" ne me branche (de lunettes de soleil) guère mais il est vrai que ça peut être marrant à voir.

La prochaine réunion se tiendra le samedi 20 novembre 2010 au Château de la Folie à Ferrières En Bray chez **Théo**.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

<u>PS</u>: Je présente mes excuses les plus sincères (même pas vrai !) à **Benjamin**, **Éric**, **Clément** et tous ceux que j'ai quelques peu ... chahutés dans ce compte rendu. C'était en toute amitié et je promets de recommencer dès que j'en aurai l'occasion.

Libre aux personnes concernées de faire un des prochains comptes rendus pour se venger en parlant de moi...

RÉUNION DU 20 NOVEMBRE 2010

Une journée de folie.

Non, non, je m'empresse de le signaler immédiatement, personne n'a "*pété*" les plombs en ce samedi 20 novembre 2010, jour d'une nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais*.

Rassurez-vous, tout le monde est, ou semble, sain de corps et d'esprit dans le club, même si parfois un brin de folie nous fait nous lâcher, ce qui n'a pas été sans susciter le désespoir de certain (il n'y a pas de "s", c'est voulu...)

"Journée de folie" disais-je, et "journée de Folie", aurais-je du écrire, car la réunion du **MCR** se déroulait au **Château de la Folie**, chez **Théo** à Ferrières en Bray (76).

Non, **Théo** n'est pas interné dans un hôpital psychiatrique poétiquement désigné ainsi.

Théo demeure depuis trois ans dans un vrai château.

Pas un château fort avec pont-levis, douves et mâchicoulis... Un château assez récent d'ailleurs puisqu'il n'a pas deux cents ans et pour lequel son premier propriétaire n'avait pas lésiné sur les matériaux, les décorations et la qualité de ceux-ci, à tel point que le coût élevé de construction de cet édifice représentait en quelque sorte ... une folie, d'où l'appellation de cette bâtisse.





(crédit photo : Google)

Traditionnellement le *Magicos Circus Rouennais* se réunit à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*. Même si la grande majorité des membres demeurent sur l'agglomération rouennaise, certains font toutefois de nombreux kilomètres pour venir partager leur passion en la Magie.

Et n'allez pas croire que c'est par soucis d'économie de carburant que **Théo** a lancé cette invitation...

D'ailleurs, cela ne m'avait même pas effleuré l'esprit... Mais à bien y réfléchir... maintenant qu'on en parle.... Non, je plaisante.

On sentait vraiment que **Théo** avait sincèrement envie de nous accueillir. Il avait même proposé au départ de faire durer cette réunion le temps du week-end, genre "*Séminaire du MCR*"

Oh "*séminaire*", "*MCR*", ça rime... Ce sont des vers... Des vers ?
Oh quelle horreur! Vite un vermifuge!

Alors, face à cette charmante invitation, que répondre?

"Ben non, ça fait loin..." alors même que **Théo** fait tout le trajet pour venir aux réunions, ce qui représente quand même entre ¾ d'heure et une heure de route. Et il n'est pas le seul à faire beaucoup de route pour assister aux réunions (oui, je sais je l'ai déjà dit.. mais c'est pour ceux qui ont sauté des lignes).

"Ben non, ça va faire court comme réunion..." alors même que **Théo** proposait de démarrer dès le matin et sans qu'aucune heure de fin ait été fixée.

<u>Séquence nostalgie</u>:

"Ah mon p'tit gars... J'me rappelle que dans le temps... quand mes articulations ne me faisaient pas encore souffrir et quand j'étais encore en mesure de faire quelques tours de cartes... pas toujours réussis d'ailleurs... Et ben les réunions, elles avaient lieu "chez l'habitant". Oui mon gars ! Et j'peux te dire que c'était beaucoup plus convivial qu'à la MJC. On avait les boissons gratos, les p'tits gâteaux, et c'est d'ailleurs comme ça que j'ai attrapé du diabète...

Mais le problème, ben c'est que le MCR, petit à petit, il est devenu victime de son succès...Oui mon gars... Ca on peut le dire... Victime de son succès. Et ben oui, comme y avait de plus en plus de monde aux réunions, ben y fallait bien les caser quelque part ces gens là qui venaient pour faire de la Magie... Et la place... Ben je peux te dire, que ça se trouve pas d'un coup de baguette magique et que me concernant, ben j'allais pas faire agrandir ma maison. Et puis quoi encore, non mais...

Alors, ben on a trouvé la MJC. J'me rappelle que c'est grâce à Maximus qu'on a pu avoir cette fameuse salle... La Galilée... ou la Copernic, j'me rappelle jamais – c'est l'âge - enfin bref, la salle, elle porte le nom de l'un ou l'autre de ces deux musiciens quoi...

Et du coup il faut bien en convenir, c'est la loi du nombre et l'aspect pratique qui l'ont emporté.

Mais tu vois, mon gars, ben j'suis pas contre le fait, de temps en temps, de renouer avec le passé et de faire une p'tite réunion par ci par là chez un des membres du club... surtout si ya des boissons gratos et des p'tits gâteaux".

Fin de la séquence nostalgie.

Du coup, le "*Oui d'accord*" ne s'est pas fait attendre et il a finalement été convenu que ceux qui le souhaitaient, pouvaient venir le matin à partir de 10 heures et à partir de 14h00 pour les autres.

* *

Et c'est donc vers dix heures ce samedi 20 novembre 2010, que **Théo** accueille les premiers arrivants pour les conduire dans la grande salle du château :

- 1 **Patrice**, chef de bord, spécialiste en covoiturage et en compte rendu de réunions.
- 2 Vincent "Tomarel",
- 3 Clément,
- 4 David "Coda"
- 5 Christophe "Toff"



À 11 heures, arrive **Jean-Luc** (6) qui avait prévenu qu'il se joindrait à nous un peu plus tard.

Bon, il fait reconnaître que question Magie, nous n'avons pas été très productifs lors de cette matinée.

D'abord, parce **Théo** est quelqu'un qui sait recevoir et des boissons (gratos) nous attendaient ainsi que des chocolats (gratos) que monsieur l'Ambassadeur lui avait envoyés (ah ben oui, celui qui connaît pas la pub, il va ramer avec celle-**là...**)

Ensuite, nous avons papoté pas mal pendant un moment en prenant le café et même après l'avoir pris...

Ensuite, **Théo** nous a fait visiter **sa propriété... et comme le temps passe** vite en bonne compagnie, l'heure de se mettre à table est survenue tout à coup et cela tombait bien car **Marie-Christine**, la charmante épouse de **Théo** venait justement de finir de préparer le repas.

Tout en déjeunant, nous avons quand même réussi à mettre au point un scénario pour l'après midi...

Mais ça, pour l'instant, c'est un secret. "Keep your secret secret..."

Et voilà que 14h00 arrive bien vite et que les autres membres du club arrivent également. Quel synchronisme!

D'abord **Alban** (7), puis **Spontus** (8), que j'avais rencontré la veille chez **Draco** (où nous fêtions ses 30 ansJoyeux anniversaire **Draco**!).

Arrivent ensuite:

9 – Jacky

10 - Antoine

11 - Pierre

12 **- Louis**

13 - **Éric**

Puis encore un peu plus tard,

14 - Mathieu

15 - **Benjamin**

Ce qui avec notre hôte, fait donc 16.

Pas mal **Théo**... **Vraiment pas mal du tout.**

Et selon un scénario désormais bien réglé, nous abordons d'entrée de jeu, la partie dite "*administrative*" de la réunion et les infos diverses.

Mais avant, *clic clac Kodak* (enfin, en ce qui me concerne, c'est c*lic clac Canon*) pour prendre la traditionnelle photo de famille (sur laquelle ne figurent bien évidemment pas ceux qui sont arrivés en retard... Suivez mon regard... J'ai les noms)



L'actualité brûlante reste toujours la participation du **Magicos Circus Rouennais** au Festival des Jeux le lundi 27 décembre prochain. Cet événement est organisé par la Ville de Rouen laquelle "**rémunère**" le club pour sa participation avec un bon de commande chez un marchand d'articles de magie (en l'occurrence la **BDLI**) pour quelques centaines d'euros.

Un rapide tour de table permet de savoir qui participera ou non à cette manifestation. Apparemment neuf des membres présents sont d'accord. Auxquels il faut ajouter ceux qui avaient déjà répondu "*oui*" et qui ne sont pas là aujourd'hui. Nous devrions donc être une bonne douzaine.

Spontus évoque un peu "*perfidement*" (c'est de l'humour...) le prix payé par la *Mairie de Rouen* et se demande si elle a conscience, que c'est en quelque sorte un cadeau que nous faisons, compte tenu du nombre de participants...

Je reconnais que **Spontus** a parfaitement raison sur le principe. Mais il raisonne aussi en tant que magicien professionnel et cela nous ramène sur l'éternel débat concernant les tarifs des prestations des magiciens.

Toutefois, il faut bien remettre cette participation du **MCR** dans son contexte.

Tout d'abord, il est utile de rappeler que la décision de participer, a été prise collectivement comme d'ailleurs tout ce qui concerne le fonctionnement du club. Par ailleurs, le *Magicos Circus Rouennais* est un club de Magie qui n'a aucun statut associatif et la Ville de Rouen aurait fort bien pu décider de ne pas nous héberger pour nos réunions à la *MJC*, en arguant que des associations déclarées sollicitaient des locaux régulièrement...

Ce qu'elle n'a pas fait et ce qui – somme toute – nous arrange bien car **Théo** ne serait peut-**être pas toujours disposé à nous accueillir...**

Notre participation à ce festival est également quelque part une forme de remerciement.

D'autre part, participer durant deux heures à l'inauguration du Festival des Jeux peut se révéler très positif pour le club et ses membres.

En effet, ce festival attire beaucoup de personnes et c'est donc l'occasion de faire connaître le club et de susciter de nouvelles recrues. Mais c'est également la possibilité pour les membres du club de se faire connaître et de distribuer quelques cartes de visites.

Enfin, c'est aussi l'occasion de donner l'idée à des visiteurs d'embaucher un magicien pour tel ou tel événement futur, chose à laquelle ils n'auraient peut-être pas pensé s'ils n'avaient pas vu les magiciens du *Magicos Circus Rouennais* en prestation.

Et puis enfin, cela donne également une bonne expérience de "*mise en condition*" pour ceux du club, et je pense notamment aux jeunes, qui n'ont pas l'habitude des contacts avec un public.

Mon opinion est qu'il faut plutôt considérer cette participation comme une opération de pub pour le club et une occasion de se faire plaisir et de faire plaisir, pour les membres qui ont choisi de participer.

D'ailleurs, puisque nous parlons de pub, je porte à la connaissance de tous, le coup de fil de **Maximus** survenu ce matin même.

Il faut rappeler que **Maximus** a un fils, qui tient un restaurant gastronomique *Le Bistronomique*, rue Saint Julien à Rouen.

En bon père qu'il est, **Patrick** "**Maximus**" passe beaucoup de temps dans le restaurant et propose notamment des animations magiques aux convives.

Et récemment, ce sont des membres de *France 3 Normandie* qui sont venus déjeuner au restaurant... et comme à son habitude **Maximus** leur a fait quelques tours de Magie.

Maximus a parlé de sa passion pour la Magie et un mot en entrainant un autre, il a parlé du *Magicos Circus Rouennais*.

Du coup, l'antenne régionale de France 3 semble intéressée pour faire un reportage sur le club... À suivre.

Quelques mots pour féliciter **Spontus** pour le succès de sa lévitation "*La Spontus 360*".

Rappelons que **Spontus** a créé une lévitation d'un genre nouveau, puisqu'elle permet de faire léviter une personne du public tout en étant entièrement entouré. L'intérêt de la chose n'a pas échappé à bons nombres de magiciens et **Spontus** a ainsi eu plusieurs commandes lors du dernier *congrès FFAP*. Il a même été contacté par un gros revendeur d'articles et accessoires de magie pour envisager une diffusion plus importante de sa création. Réflexion en cours de la part de **Spontus**.

Voici maintenant une information qui m'a été transmise par **Draco** (Joyeux anniversaire!) – qui est apparemment très occupé en ce moment, mais qui continue à suivre à distance les aventures du **MCR**: La chaîne d'hypermarchés **Carrefour** vend en ce moment des lots de 12 **Sharpie** de différentes couleurs pour un peu moins d'une dizaine d'euros.

Et puisqu'on parle de **Draco**, **Spontus** signale que tous deux, ils vont faire un "*close-up show*" courant décembre - le lundi 13 décembre pour être très précis - au *Théatre de l'Almendra* à Rouen.

Bientôt plus d'infos sur ce spectacle sur le site du *Magicos Circus Rouennais*, que je vous encourage à aller consulter régulièrement.

Et si vous ne connaissez pas l'URL du site, rappelez-vous que "Google est votre ami" – phrase que d'aucuns se plaisent à rappeler sur le forum de Virtual Magie quand ils n'ont pas envie d'aider un des leurs... (pas de polémique!). Il suffit de taper "magicos" et le lien vers le MCR apparaîtra en 2ème position. Cool non?

Je rappelle enfin que le 9^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** sera célébré en juin prochain et que d'ici là, il nous faudra réfléchir au déroulement de cet événement majeur.

Vincent, qui a de la suite dans les idées, se projette dans l'avenir et propose qu'on fasse un DVD pour le dixième anniversaire du club. Il restera à en définir le contenu - prestations avec ou sans explications – ainsi que sa destination – réservé aux membres ou proposé à la vente, ce qui par voie de conséquence déterminera le contenu et le maintien ou non des explications.

Bon, je pense qu'on a fait le tour (de magie) de toutes les informations du moment et il est donc temps de laisser la place à la Magie.

Que celui qui a quelque chose à dire se lève ou se taise à jamais...

Et c'est **Alban** qui démarre. Un **Alban** un peu déçu, car **Théo** avait indiqué qu'il avait une salle de spectacle avec une scène et du coup, **Alban** avait décidé de nous présenter un enchainement prévu pour la scène.

Théo nous avait fait visiter sa "salle de spectacle" dans le courant de la matinée, mais elle n'est pas encore équipée de chauffage et vue la température qu'il fait aujourd'hui, je préfère nettement me trouver dans la grande salle du château – qui elle, est chauffée – que dans le bâtiment annexe où se trouve la salle de spectacle, parce que prendre des notes avec des moufles, ça ne doit pas être très facile.

"Oh **Alban!** Tu vas pas nous faire une scène pour ta scène?"

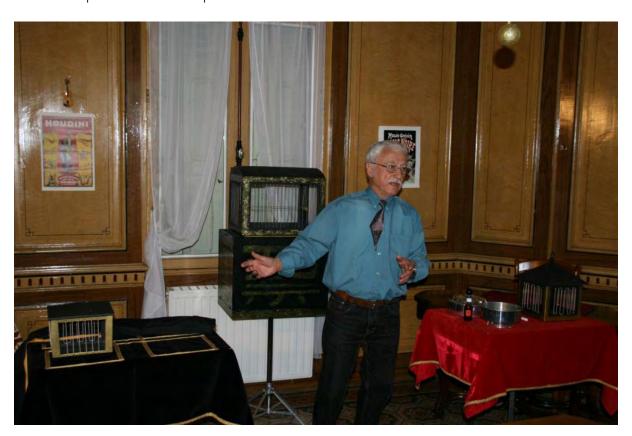
Et puis, ça donnera l'occasion à **Théo** de nous inviter à nouveau lorsque les températures seront plus clémentes.

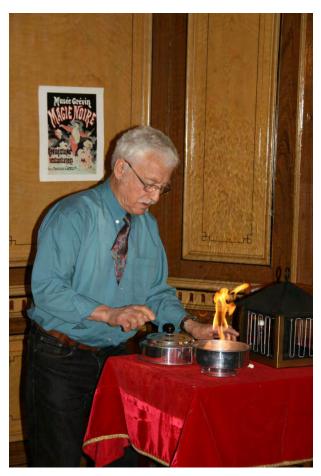
Un véritable artiste doit savoir s'adapter...

Et **Alban** qui fait de la magie de scène depuis de nombreuses années sait parfaitement s'adapter à toutes les situations.

Vite fait bien fait, on lui concocte donc un espace où il peut disposer tout son matériel et évoluer – à peu près – convenablement.

Et croyez-moi, du matériel, **Alban** en a. À croire qu'il est venu avec un camion. Et comme de bien entendu, la plus grande partie de ce matériel est fabriquée "*maison*" par **Alban** lui-même.





Alban commence tout d'abord par présenter un genre de casserole... vide.

Beaucoup de matériel, pour un

festival d'effets magiques.

Un peu de liquide est versé dedans... Une flamme de briquet... et hop, on remet le couvercle pour laisser mijoter.

Au bout de quelques secondes, c'est cuit.

Ou plutôt, devrais-je dire, c'est "*Cui cui*!" car deux oiseaux colorés sont apparus.

Certes, les oiseaux sont des peluches (pas des perruches ! des peluches !) mais au moins cela évite qu'ils ne volent partout et aillent chier n'importe où dans la grande salle du château.

Alban récupère ses oiseaux et se dirige ensuite vers une table sur laquelle trône une cage où sont introduits les deux volatiles.

Un tissu opaque (mais que vous pouvez utiliser quelle que soit la période de l'année...) est posé sur la cage, puis lorsque ce tissu est retiré, tout le monde constate que la cage... et son contenu, bien sur, ont disparu.

Remarquez, ça pourrait être marrant que seule la cage disparaisse...

"Oh les piafs ! Ben qu'est ce que vous foutez là..."

"Ben on sait pas... C'est pas chouette. Nous attendions.. Nous étions serins pour la suite... On avait brossé nos plumes, afin d'avoir le corbeau. Quand tout à coup, alors qu'on

guettait un cygne... la cage s'est envolée sans nous... Vous ne trouvez pas ça busard vous ? (note de l'auteur : c'est du langage oiseau)

Une disparition toute provisoire car les deux oiseaux exotiques, originaires des Iles Lusions réapparaissent quasiment à vue dans une autre cage se trouvant à l'écart.

Cette cage... et son contenu, sont alors placés dans une sorte de caisse.



Roulement de tambour!

Voire même de grosse caisse, car la caisse d'**Alban** est somme toute assez volumineuse.

Et hop! Les côtés de la caisse sont ouverts.

D'abord celui de **droite... puis celui** de gauche, pour préserver le suspense. Puis l'arrière et l'enfin le devant.

Tout le monde constate alors que les oiseaux ont à nouveau disparu mais qu'à leur place, il y a un gros lapin blanc dans la cage.

Le lapin! le lapin! ... qui s'appelle probablement "Pan pan".

Étonnant non ? Moi je m'attendais plutôt à un gros chat, parce que jusqu'à preuve du contraire, un lapin, ça ne mange pas les oiseaux...



Alban nous explique ensuite les différentes phases des apparitions et des disparitions en nous montrant toute l'ingéniosité du matériel.

Spontus fait quelques suggestions et **Alban** remballe son matériel.

N'allez pas croire qu'**Alban** a remballé son matériel à cause des suggestions de **Spontus**... Non, c'est juste qu'il avait fini sa prestation et qu'il lui fallait laisser place nette pour la suite... Quoique ... Non, je déconne.

Et c'est **Jean-Luc** qui prend la place pour nous présenter une routine de *l'Huile et l'Eau*.

Jean Luc a deux passions : La première, c'est l'huile et l'eau, mais je vous rassure tout de suite, il boit aussi du vin. Et la seconde c'est le *AACAN* (traduisez *N'importe quelle carte à n'importe quel nombre*..).

Aujourd'hui c'est donc une routine d'Huile et l'Eau de **David Regal**. Et cela devrait donc en être un... régal.

Jean-Luc sort pour cela quatre cartes rouges à dos rouge et quatre cartes noires à dos noir.

Et il commence en disant "*Pourvu que j'me plante pas*" ce qui dénote une confiance extrême en lui-même.

Les cartes rouges et noires sont ensuite intercalées, mais à chaque fois, elles se retrouvent séparées magiquement, jusqu'au final, où alors qu'elles sont séparées, elles se retrouvent intercalées...

Enfin, j'crois.

Jean-Luc nous montre en plus que cette routine marche aussi bien avec les faces que les dos (puisque pour ceux qui n'auraient pas suivi, je rappelle que les cartes ont des dos différents...).

Contrat rempli!

Jean-Luc ne s'est pas planté... sauf dans l'explication de la routine, mais ça, cela ne compte pas.



Jean Luc enchaîne à présent sur une seconde routine, qu'il dit être de **Jean Jacques Sanvert** et qui est intitulée ...**Prediction**. (il n'y a pas de fôte d'ortografe, c'est écrit à l'anglaise)

La prédiction en question est notée sur un papier qui est plié et posé sur la table.

Puis **Jean-Luc** effectue un mélange en imbriquant les cartes entre elles une à une... ce que les magiciens appellent un *Mélange Faro*, ou encore un *Mélange Parfait*.

Puis **Jean-Luc** annonce "*J'espère que je ne me suis pas planté*..."

Ah, décidément, ça devient un leitmotiv chez lui. Allons **Jean-Luc**, un peu de confiance que diantre!

Jean-Luc remet ensuite une partie du jeu à **Pierre**, puis mélange le reste du jeu (enfin j'crois..).

Pierre est maintenant invité à donner un chiffre et il choisit 27 qui en fait,

est un nombre Mais c'est pas grave.



Les deux parties du jeu sont réunies et 27 cartes sont distribuées face en bas sur le tapis. La dernière carte est mise de côté.

Jean-Luc montre la carte précédente, et la carte suivante et retourne finalement la carte mise de côté. Il s'agit du 4C.

La prédiction est lue et il y est noté que c'est le 4C qui sera choisi.

Une routine subtile, qui nécessite quand même d'être sur de réussir son *Mélange Faro*...

Vincent se lève et je me dis qu'il va peut-être nous conter une histoire dont il a le secret, agrémentée d'effets magiques.

Oue nenni!

Il souhaite tester avec nous un effet de mentalisme.

Et pour cet effet, il distribue à chacun d'entre nous un morceau de papier en nous demandant d'y inscrire un mot de notre choix.

Ceci étant fait, tous les papiers sont rassemblés et placés dans le chapeau dont **Antoine** a eu la bonne idée de se coiffer aujourd'hui.



Les papiers sont ensuite mélangés et **Alban** est invité à choisir un chiffre entre 1 et 14 (nombre de **participants à cet instant précis...** car – sans vouloir balancer, mais juste évoquer – **Benjamin** n'est pas encore arrivé et n'arrivera en fait qu'à 17h00...)

Alban choisit le chiffre 6.

Six papiers sont donc tirés un à un du chapeau, par **Clément**.

Vincent se concentre sur le papier puis annonce un mot.

Il demande ensuite si quelqu'un dans l'assemblée a écrit ce mot.

Ce qui est confirmé par le rédacteur.

Vincent déplie le papier pour confirmation et le met de côté avant qu'un second papier soit tiré.

Nouvelle concentration... et nouvelle annonce d'un mot qui est lui aussi confirmé par un membre de l'honorable assemblée. Le papier est déplié par **Vincent** pour confirmation.

L'expérience est ainsi renouvelée pour les quatre papiers restants et à chaque fois, **Vincent** découvre le mot inscrit.

C'est un sans faute et tout le monde applaudit.

Certains se disent qu'il y a ici utilisation d'un célèbre principe utilisé en magie...

Jusqu'au moment où **Vincent** attire l'attention sur une enveloppe se trouvant sur la table.

Cette enveloppe est ouverte et un feuillet en est sorti.

Sur ce feuillet sont inscrits les six mots trouvés par **Vincent**.

Et là... J'en vois qui sont perplexes.

Diable, diantre, morbleu, fichtre... Foutre (pour les plus osés), mais comment est-ce possible ?

Les hypothèses vont bon train. Le fameux principe que j'ai évoqué plus haut est cité... mais c'est surtout le final qui interpelle tout le monde, car il n'est pas compatible avec ce fameux principe puisque la prédiction se trouvait déjà sur la table.

Spontus dit que cette routine est impossible à réaliser sauf à avoir un complice.... et encore.

Vincent éclate alors de rire – et il n'est pas le seul – car en fait de **complice... il y en a** eu sept. Six qui étaient présents dès le matin pour le choix des mots et également **Alban pour le choix du chiffre 6...**

Comme quoi, vous voyez bien qu'on n'a pas fait que glander ce matin...

Théo propose de nous montrer un effet magique qu'il a concocté à l'attention des élèves ingénieurs auxquels il donne des cours d'informatique. Selon lui, cet effet est de nature à bouleverser certaines de leurs convictions profondes en matière de sécurité informatique.

Théo compte déclarer à ses élèves "j'ai trouvé un moyen de découvrir votre code secret de carte bancaire..." Pas moins que cela.

Alors évidemment, si cette affirmation est vraie, il y a de quoi frémir car toute la sécurité bancaire en matière de cartes de paiement serait en péril.

Théo propose à l'un d'entre nous de se livrer à l'expérience et c'est **Spontus** qui se lance.

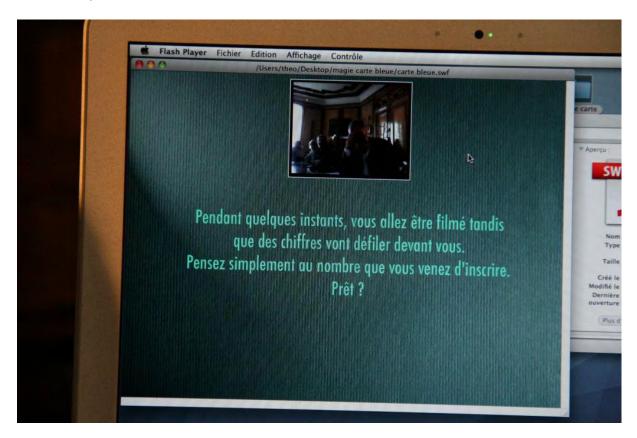
Théo lui remet un petit carnet comportant des Post-It et lui demande d'inscrire le code secret de sa carte bancaire sur ce carnet, de détacher le Post-It, de le plier et de le conserver à l'abri des regards.

Théo récupère ensuite le carnet et le dépose sur la table.

Puis, **Théo** installe son ordinateur portable équipé d'une webcam et explique que le programme informatique qu'il a créé utilise une webcam qui va permettre d'analyser les réactions morphologiques de **Spontus** tandis que des chiffres sont défiler à l'écran.

Tous très *dubitatifs* (ce qui ne signifie aucunement *éjaculateurs précoces*), nous attendons de voir la suite, car nous nous demandons bien comment un programme informatique, aussi poussé soit-il, pourrait deviner le code secret de la carte bancaire de **Spontus**.

Théo entre son identifiant personnel pour accéder à son programme, lequel le salue en affichant un "Bonjour Théo" puis un écran d'information apparaît indiquant : "Pendant quelques instants, vous allez être filmé tandis que des chiffres vont défiler devant vous. Pensez simplement au nombre que vous venez d'inscrire. Prêt ?"



La webcam est dirigée sur **Spontus**.

Joue t'il le jeu ? Est-il réellement en train de penser à son code secret ou pense-t-il tout simplement à sa prochaine création magique ?

Tout à coup, des chiffres commencent à apparaître à l'écran. D'abord un à un uniquement puis c'est la suite de chiffres de 0 à 9 qui apparaît. On aperçoit un genre de curseur rouge se déplacer ici et là sur ces chiffres.

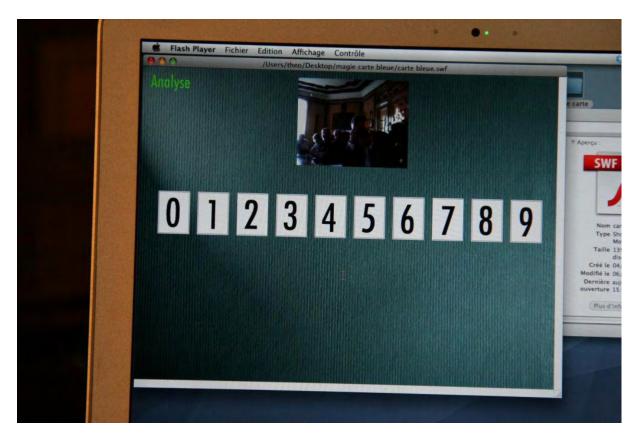
Et puis subitement un écran à quatre cases remplace la suite de chiffres et les chiffres se mettent à nouveau à défiler dans chacune des cases, un peu comme quand on lance un "bandit manchot" dans un Casino et que les rouleaux tournent avant de se fixer sur une combinaison.

Et bien là, c'est la même chose, et finalement quatre chiffres s'inscrivent sur l'écran.

Théo interroge **Spontus** qui confirme en dépliant son Post-It qu'il s'agit bien du code secret de sa carte bancaire.

Bon, ça c'est fait, maintenant il ne nous reste plus qu'à dégoter le numéro de la carte bancaire pour faire une surprise à **Spontus** sur son prochain relevé de compte...

Non je plaisante, quoique ... Noël approchant ...



Devant notre curiosité, **Théo** nous explique le déroulement des opérations pour arriver à ce prodige.

C'est tout simplement diabolique. **Théo** est apparemment, lui aussi, un sacré créateur de Magie.

C'est maintenant à notre benjamin de se lancer.

Et quand je dis "benjamin", ne confondez pas avec "Benjamin" qui n'est toujours pas arrivé... (je ne balance pas... j'évoque...).

Je veux bien évidemment parler du plus jeune membre du *Magicos Circus Rouennais* en la personne d'**Antoine**.

Ce qu'il y a de bien avec cette jeune recrue, c'est s décontraction. **Antoine** est toujours souriant et il est parfaitement à l'aise dans ses présentations, même si parfois, il va un peu vite...

Il faut lui tirer un coup de chapeau (et non pas lui tirer son chapeau...) parce qu'il est loin d'être évident de présenter des tours devant un public et ce d'autant plus quand ce public est composé de magiciens.



Antoine sort un jeu de cartes qu'il nous montre en disant "*un jeu normal...*"

Alors forcément, nous demandons perfidement s'il existe des jeux qui ne sont pas normaux.

Antoine nous indique qu'il va faire une prédiction, qu'il note sur un morceau de papier.

Puis, prenant le jeu en main et le tenant suffisamment haut, il laisse tomber les cartes en vrac sur la table.

Alors bien évidemment, il y a des cartes face en l'air et il y a des cartes face en bas.

Antoine élimine les cartes face en bas et rassemblant les cartes face

en l'air, il laisse à nouveau tomber ces cartes sur la table.

Une fois encore, il élimine les cartes face en bas et recommence l'opération précédente. Après une série d'éliminations successives, il ne reste au final qu'une seule carte face en l'air... Celle dont le nom est inscrit sur la prédiction.

Une routine facile à faire. On peut utiliser comme prédiction une carte duplicata de la carte qui reste au final. Cela donne ainsi la possibilité de faire disparaître l'objet du délit par un simple petit change et après "Circulez ya rien à voir !"... On peut aussi par ailleurs mettre cette carte duplicata face en l'air dans un second jeu face en bas.

Bon, allez, puisque nous sommes dans la série "*prédictions en tous genres*", c'est à moi de me lancer.

Et c'est plein de confiance que je propose une routine de **John Bannon** intitulée **Origami Prediction**.

Je dispose sur la table une enveloppe fermée et je sors un jeu de cartes que je mélange et que je coupe. Puis j'explique que j'ai besoin de seize cartes pour cette routine.

Je commence donc à distribuer les cartes face en l'air et Damned! La plus grande crainte de **Jean-Luc** vient apparemment de se réaliser en ce qui me concerne car il semble que je me suis bel et bien planté.

Je réfléchis et je conclus que ça doit être au moment de la coupe.

Bon, recommençons. Je remets le jeu en ordre de bataille et je reprends.

Les seize cartes sont distribuées face en l'air sur la table, puis j'explique qu'il y a plusieurs façons de mélanger des cartes. Et notamment qu'on peut mélanger des cartes, face en l'air, avec d'autres, face en bas.



Pour ce faire je sépare donc le paquet de 16 cartes et je procède au mélanger décrit puis poursuivant la routine, je distribue les cartes une à une en quatre rangées de quatre cartes en retournant une carte sur deux au fur et à mesure, **pour parfaire le mélange...**

J'explique qu'en faisant ainsi, je perturbe à nouveau l'ordre des cartes mais également leur orientation face en l'air ou face en bas.

J'ai devant moi les quatre rangées de quatre cartes et j'explique qu'on peut encore parfaire le mélange de ces cartes de la façon suivante : les

rangées de cartes peuvent être en quelque sorte "*repliées*" sur ellesmêmes en retournant l'ensemble des cartes d'une rangées sur les cartes de la rangée suivante, comme si on pliait un tissu.

Mais on peut également faire de même avec les colonnes.

Et ces retournements successifs, décidés par les spectateurs eux-mêmes, modifieront à nouveau l'ordre des cartes et leur orientation face en l'air ou face en bas, ce qui fait qu'au final ces cartes seront arrangées d'une façon que je ne peux prévoir.

Aussitôt dit, aussitôt fait, les "*pliages*" successifs conduisent à réunir le paquets de seize cartes que j'étale pour montrer qu'il y a des cartes face en l'air et des cartes face en bas et là... Damned! Mer...credi!

Je me suis à nouveau planté et je suis donc dans l'incapacité de finir cette routine avec succès. Et quand je dis "avec succès"... en fait, je suis tout seul... Et croyez moi, c'est un incroyable moment de solitude...

Je regarde **Pierre**, qui semble me comprendre car lui-aussi a tenté – en vain – une routine de **John Bannon** le mois dernier.

J'en arrive donc à me dire que ce n'est pas **John Bannon** (prononcez **Bannonne**, à l'anglaise) mais plutôt "**John Bah non !**", et j'imagine ce magicien en train de ricaner de moi et accessoirement de **Pierre**.

Cela dit, l'échec rend fort et les chèques rendent pauvres.

Bon, j'explique quand même ce qui aurait du se passer et je reprends pas à pas la routine.

La prédiction finale est une prédiction à tiroir, comme dans la routine d'**Aldo Colombini** intitulée en France "**Serial Prediction**" et Outre Manche "**Pre- Deckability** ". L'enveloppe contient une feuille dont on tire seulement une partie pour montrer "**Il y aura sept cartes retournées**", ce qui permet d'appliquer le **Choix du Magicien** pour la suite.

Cette première assertion étant vérifiée – à part quand je présente le tour ... - on tire un peu plus la feuille et cela découvre la phrase "*Il y aura quatre cartes noires*".

Quand on réussit à arriver jusque là, et que cette assertion est également vérifiée, on tire encore un peu plus la feuille pour la dégager de l'enveloppe et tout le monde peut lire "Les autres cartes sont des Cœurs". Il reste en fait trois cartes : deux Cœurs et une Dame de Carreau.

En principe, les spectateurs font remarquer qu'il y a une carte à Carreau et eux également, à l'instar de **John Bannon**, devraient se mettre à ricaner... Sauf que si on retourne la feuille de prédiction, il y a marqué "**Sauf la Dame de Carreau**". Ce qui ne manque pas de scotcher les spectateurs pour peu que l'on ne se soit pas planté en cours de route.

Théo nous annonce maintenant qu'une magicienne va à présent nous rejoindre.

Oh oh... Chacun se recoiffe, et s'assoit correctement. Mais de qui s'agit-il donc?

Théo revient dans la pièce, accompagné de son épouse **Marie Christine** qu'il nous déclare être médium. Nous apprenons également que **Marie Christine** n'est pas **Marie Christine** mais **Bridoux...** Du moins le temps d'une prestation médiumnique.

Théo demande à **Mathieu** de choisir une carte de son choix dans un jeu de cartes et de se concentrer sur cette carte.

"Bridoux" se trouve dos tourné dans un coin de la pièce.

Théo: "Chère Bridoux, donnez-moi le nom de cette carte". **Bridoux** se concentre, hésite puis annonce finalement "Je dirais que c'est du Pique... Le 8P".

Hélas non, il s'agit du 8K... Mais elle avait quand même trouvé la valeur.

Théo propose de poursuivre l'expérience et demande à **Louis** de choisir une carte de son choix.

Théo : "Chère Bridoux, donne-nous le nom de cette carte". Nouvelle concentration et **Bridoux** déclare "le 7P" Exact !

Pierre est à présent invité à choisir trois cartes.

Théo: "Petite Bridoux, cette fois, il y a trois cartes..." **Bridoux** se concentre et annonce finalement "RC - 9T - VK"

Et c'est exact!

À cet instant précis, la foule en délire se lève et jette des moules et des bigorneaux pour célébrer cette prestation, tandis que **Bridoux** quitte la pièce.

J'ai été tellement subjugué que j'en ai oublié de prendre une photo.

Théo nous explique bien évidemment le "*truc*" qui nécessite juste un petit peu de mémoire, mais sans excès.

Et puisqu'on parle de mémoire, **Spontus** prend la parole pour nous parler de son expérience dans le domaine de la *mnémotechnique*, qui est un procédé qui aide la mémoire par des associations mentales.

À la demande générale, **Spontus** se propose de se livrer à un exercice et propose de mémoriser une liste de vingt objets numérotés de 1 à 20.



Chacun choisit librement le nom d'un objet, lequel est noté sur une feuille, avec en regard le chiffre ou le nombre correspondant à sa position dans la liste.

À chaque objet cité, **Spontus** se concentre quelques secondes, temps nécessaire pour créer l'image mentale et nous demande de poursuivre.

Ceci étant fait, plusieurs d'entre nous proposent un chiffre de 1 à 20 et quasiment immédiatement **Spontus** donne le nom de l'objet associé. Mais ce n'est pas tout, car si on lui donne le nom d'un des objets, **Spontus** nous donne aussitôt la position qu'il occupe dans la liste.

Spontus explique qu'il utilise une méthode développée par *Klingsor* et que grâce au procédé d'association à une image mentale, il est ainsi en mesure de mémoriser une centaine d'objets, mais pas seulement des objets. Ça peut être une liste de course, des prénoms etc.

Et le pire dans tout ça, c'est que sa mémoire agit comme un magnétoscope. Ce qui a été mémorisé reste en mémoire tant qu'on n'a pas "*ré-écrit*" mentalement par dessus.

Spontus affirme que tout cela est très facile à faire, mais je ne suis pas vraiment convaincu que cela soit à la portée de tous.

Jacky souhaite à présent nous montrer à nouveau - spécialement pour moi - un des tours qu'il a présentés le mois derniers.

Il est vrai que le mois dernier, j'avais eu quelques problèmes pour suivre certaines routines. Il va donc falloir que je me concentre afin de ne pas rééditer mon exploit.

Il faut dire à ma décharge publique... que lors de la présentation de cette routine, **Jacky** avait un petit peu... merdé. (comme quoi je ne suis pas le seul...)

Jacky sort un jeu *Bicycle Vintage* et annonce malicieusement "*Un jeu normal... très ancien*".



Les quatre Dames sont sorties du jeu. Les deux Dames rouges sont mises ensemble sur un côté de la table, tandis que les deux Dames noires sont mises ensemble sur l'autre côté de la table. Bon jusque là, ça va.

Pour ceux qui auraient du mal à suivre, il y a deux Dames à droite sur la table et deux Dames à gauche sur la table. N'allez surtout pas croire qu'il y a deux Dames SUR la table, et deux Dames de l'autre côté, c'est à dire SOUS la table.

Louis est invité à mélanger le reste du jeu et à choisir une carte (le 6C).

Puis, **Pierre** est invité à signer une gommette qu'**Éric** récupère et colle sur la carte choisie par **Louis**. Bon, il y a beaucoup d'intervenants mais jusque là, ça va.

Alban est invité à choisir une des paires de Dames et il choisit les Dames noires. Le 6C est donc mis face en bas entre les deux Dames noires face en l'air. Le sandwich de trois cartes est perdu dans le jeu. Bon, malgré l'apparition d'un intervenant supplémentaire, ça va toujours.

Jacky coupe alors le jeu en un gros paquet et un plus petit. Il déclare que selon son feeling, il pense que les Dames noires sont dans le petit paquet. Il prend alors les deux Dames rouges qui sont mises face en l'air et perdues dans le plus gros des paquets.

Geste magique.... Le paquet est étalé et hop!, le 6C apparaît entre les deux Dames rouges. Ca va vous suivez? Le 6C est maintenant entre les deux Dames rouges alors qu'il avait été mis entre les deux Dames noires.

Nouveau geste magique et hop !, le 6C vient de disparaître d'entre les deux Dames rouges. Le petit paquet est alors étalé et l'on constate que le 6C se trouve à présent entre les deux Dames noires. Aurait-on été victime d'une illusion d'optique ?

Cette routine intitulée "**The Visitor**" est de *Larry Jennings* et **Jacky** l'a vue exécutée par *Dominique Duvivier* dans son show Intimiste. Et là, ben j'ai tout compris (surtout que **Jacky** ne s'est pas trompé cette fois-ci...).



Et c'est **Mathieu** qui souhaite maintenant nous faire rêver.

Pour cela, il demande à **Spontus** de penser librement à une carte de son choix.

Le nom de cette carte et inscrit sur un morceau de papier qui est plié et mis sous un jeu de cartes afin que personne ne puisse voir ce qui est inscrit... et surtout pas Mathieu.

Mathieu demande à **Spontus** de se concentrer sur sa carte et de lui envoyer l'image mentale de cette carte. Les images mentales, **Spontus**, il connaît...

Mathieu prend le jeu sur la table, se concentre et sort une carte du jeu. Il annonce la valeur de la carte, et c'est la carte choisie par **Spontus**.

Steam, de **Ali Nouira**. Un vrai miracle basé sur un principe diabolique qui offre toutes sortes de possibilités en termes de divination.

Antoine qui est véritablement insatiable revient pour nous proposer une nouvelle routine. Il fait mélanger un jeu de cartes par **Pierre** puis le reprend en main.

Antoine débute alors une série de questions à tiroirs digne d'un interrogatoire de police.

Ca ressemble un peu à ça :

Antoine: "Rouge ou noir?"

Pierre répond "rouge"

Antoine "Okay bon ben on élimine les cartes rouges et on garde les noires – Pique ou Trèfle".

Pierre: "Pique"

Antoine : "Bon ben on garde les Piques et on élimine les Trèfles – Figure ou carte à points"

Pierre: "Figure"

Antoine: "Bon ben on élimine les Figures et on garde les cartes à points – Dans les cartes à points il y a celles qui vont de 1 à 5 et celles qui vont de 6 à 10. Alors 1 à 5 ou 6 à 10 ?"

Et ça continue comme ça jusqu'à ce que l'on arrive - par hasard - sur le 5P.

Antoine déclare alors "*je vais sortir une carte de ce jeu*" et aussitôt il extrait une carte... le 5P qui semble venir du milieu du jeu...

Ah sacré **Antoine**... **En tout cas, il nous** a bien fait marrer avec ce "*Choix du Magicien*" poussé à l'extrême.

Il est pile poil 17h00. Le benjamin du club vient de terminer sa routine et le prénommé **Benjamin** fait son entrée. Quel synchronisme!

Pierre – dont c'est la seconde réunion - se propose de nous montrer une routine basée sur une prédiction.

Perfidement, je demande si c'est du **John Bannon**... Et sur ce coup là, compte tenu de ma piètre prestation, il faudrait peut être mieux que je fasse profil bas...

Pierre répond que non, et indique qu'il s'agit d'une routine de **Chad Nelson** intitulée "**Surfaced**".



Pour la disparition des As, **Pierre** utilise le "*Clip Shift*" un mouvement technique qui est loin d'être évident à réaliser... surtout pour moi.

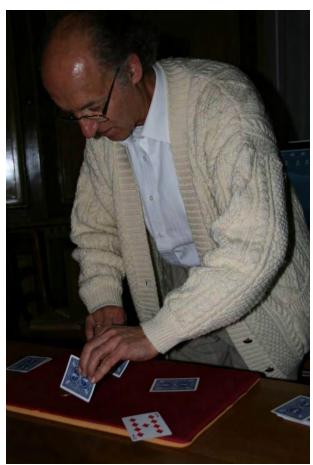
Théo avait proposé de consacrer une partie de la réunion à faire un miniatelier. À cette fin, il soumet à notre attention visuelle un *Matrix de Pièces* utilisant un mouvement qu'il ne connaissait pas et pour ce faire, il nous fait visionner une vidéo de *Gerry Griffin* intitulée *Gerry's Fabulous Coins Jump*.

Pierre sollicite l'assistance de trois personnes, chacune devant choisir une carte.

Les trois cartes sont ensuite perdues une à une dans le jeu.

Les 4 As qui se trouvaient sur la table, disparaissent alors un par un à vue dans le jeu.

Le jeu face en bas est ensuite étalé et tout le monde constate que les quatre As sont face en l'air. Chaque As est séparé par une carte face en bas. Ces trois cartes intercalées sont sorties de l'étalement et retournées, il s'agit d'une trois cartes choisies.



Le mouvement pour le voyage de pièces est intéressant mais plus intéressant encore est le mouvement qui permet de montrer les cartes de face et de dos sans qu'aucune pièce ne soit visible.

Theo nous montre dans la foulée le *Matrix* qu'il fait habituellement. Les spécialistes du genre indiquent qu'il s'agit de la "*méthode de Jean-Pierre Vallarino*".

Finalement, comme l'enthousiasme n'est pas délirant concernant cet atelier, **Théo** nous montre une autre vidéo concernant un passage de pièces à travers la table. La vidéo concerne un magicien chinois lors d'une prestation dans une émission télévisée chinoise. Ce magicien, à la fin de la séquence, passe carrément son bras à travers la table en verre pour aller chercher les pièces en dessus de celle-ci.

Après avoir passé pas mal de temps à scruter cette vidéo, **Théo** a remonté la totalité de cette prestation très visuelle y compris le passage du bras à travers la table et il nous l'explique.

Bien vu l'aveugle ! Effectivement, quand on regarde attentivement on comprend où réside l'astuce.

Spontus a amené du matériel d'un genre un peu particulier : sa collection de boulons magiques. Casse tête et évasions garantis.



Toujours précis dans les termes employés, **Spontus** précise qu'un boulon désigne l'ensemble formé par une vis et un écrou.

Bon, ben au moins j'me coucherai moins con ce soir. Parce que depuis le temps que je croyais qu'un boulon c'était la tige filetée sur laquelle on visse l'écrou...

Spontus nous montre une à une les petites merveilles d'ingéniosité qu'il a dégottées au fil du temps.

Théo en bon bricoleur qu'il est, apprécie particulièrement cette collection.

Il a le regard allumé d'un mec plein de vis.

Il faut qu'il se méfie car dans la police, il y a un dicton qui dit que "*le vice conduit à l'écrou...*" (oui, je sais, c'est nul... Mais j'aime bien)

Une fois toute la collection de **Spontus** passée en revue et donc, après avoir assisté à un festival d'évasions en tous genres, nous nous apercevons de l'heure avancée et du coup, nous décidons de lever le camp. Il est assez tard pour une fin de réunion, puisqu'il est 19h00 et qu'on a encore de la route à faire.

Et puis à mon âge, on se couche tôt après une soupe.

Avant de partir, **Théo** propose quand même de nous montrer son atelier. À mon avis, c'est juste histoire de faire saliver **Spontus**.

Et de fait, il y a quoi parce que question "*matos*", c'est du lourd. Palan, touret de menuisier, arbre monté à partir de matériel récupéré dans un cabinet de radiologie sur lequel est monté une grosse disqueuse entièrement orientable, équipée d'une lame de scie. J'en passe et des meilleurs.

Déjà que dans son "bureau" **Théo** avait du matériel d'électronique dont je ne connaissais même pas le nom, ni d'ailleurs l'existence...

Ben dans l'atelier il y a tout ce qu'il faut pour combler le "*bricoleur*" et quand je dis "*bricoleur*" ce n'est pas du tout en pensant au "*bricoleur du dimanche*". Parce que c'est le genre de bricolage qui dure la semaine.

Alors que **Vincent**, **Clément**, **Louis** et moi quittons finalement les lieux à 19h15, **Théo** et **Spontus** restent à discuter dans la cour.

Vincent me fait la remarque "Je pense que **Théo** et **Spontus** ont beaucoup de choses en commun".

Et c'est vrai, ce sont deux passionnés, doublés de deux excellents "bricoleurs" (dans la meilleure acceptation du terme).

La prochaine réunion se déroulera à la MJC le samedi 18 décembre. Venez nombreux.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

<u>PS</u>: J'ai reçu depuis notre visite à Ferrières en Bray, un mail de **Théo** qui m'a appris que le jour de la réunion, **Spontus** était resté chez lui jusqu'à minuit.

Comme quoi, **Vincent** avait vraiment raison quand il disait que ces deux là avaient beaucoup de choses en commun.

COMPTE RENDU DE LA RÉUNION DU 18 DÉCEMBRE 2010

La Normandie, c'est bien connu, est réputée pour son temps pluvieux.

Aussi, quand il pleut... On gère.

On râle également... en disant que c'est un temps de chiottes... mais on gère.

Par contre quand il neige... c'est une toute autre histoire. Surtout quand il neige... beaucoup.

Et là, on peut dire "congère" et du coup qu'on gère pas.

La neige a commencé à tomber vendredi et en ce samedi 18 décembre 2010, ça n'a pas l'air d'aller en s'améliorant.

La neige et ses jolis paysages immaculés... La belle carte postale de Noël.

De la crotte oui!

Oui je sais... Ce n'est pas la même couleur.

Je hais la neige!

Ce n'est pas non plus que j'adore les grosses chaleurs... Mais il y a un juste milieu.

Et là franchement, c'est galère... À tel point que j'ai reçu quelques mails pour m'informer qu'untel et untel (deux nouveaux membres du club) ne viendraient pas à la réunion **MCR**, et j'ai également reçu quelques coups de fil pour me demander si la réunion était maintenue.

C'est vous dire comme quoi c'est le caca...

Et, alors que je m'achemine lentement et j'espère surement, vers la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche, je me demande à moi-même "*Combien serons-nous à cette réunion*?".

Question importante à mes yeux car c'est précisément aujourd'hui que j'ai décidé de racketter les membres du club afin qu'ils s'acquittent de la cotisation annuelle *MJC*.

Put. ♣ • ... de neige!

Bon finalement, c'est moins pire que je ne le craignais. La salle est certes "clairsemée" mais nous sommes tout de même... huit, pour cette réunion.

Ont bravé les éléments au péril de leur vie :

- 1. Patrice
- 2. Alban
- 3. Christophe
- 4. Clément
- 5. Vincent
- 6. Pierre
- 7. Louis
- 8. Florent "Drago"



Ma première action consiste à faire la traditionnelle photo puis j'attaque la distribution des fiches d'adhésion à la *MJC* et je commence en retour à collecter le montant de la cotisation afin d'améliorer le menu de mon réveillon de fin d'année.

Cette action de la plus haute importance étant accomplie, nous pouvons passer à l'actualité du moment.

Et pour la dernière fois avant le jour J qui sera en fait un jour L (comme Lundi), il est question de la participation du *Magicos Circus Rouennais* le 27 décembre 2010 à l'inauguration du 10^{ème} festival des jeux organisé par la ville de Rouen.

D'après le dernier recensement nous devrions être 17 magiciens et les commandes pour la *BDLI* sont en train de me parvenir.

Comme pour les deux années passées, il y aura de la magie à table et de la magie en déambulation.

Il est à présent question d'une actualité passée, mais très récente.



Certains des présents à cette réunion — dont moi - ont assisté le 13 décembre dernier à *The Close Up Show*, spectacle de magie rapprochée, créé par **Draco** et **Spontus**.

Que du bonheur!

Pour ceux qui auraient souhaité en savoir plus, il n'y a rien de plus facile : Lire le post consacré à cet événement sur la forum du *MCR* sur le site *Virtual Magie*, ou bien aller sur le site du *MCR* pour lire le compte rendu de cette soirée et regarder le diaporama qui y est consacré (à condition que le serveur de *Free* ne plante pas une nouvelle fois...).

Et pour ceux qui regretteraient d'avoir loupé ça... Pas de panique, nos deux compères ont déjà prévu de remettre le couvert le 18 janvier 2011.

Vincent "Tomarel" indique qu'il a envoyé un email à **Laurent Ruquier** pour signaler cet événement et l'inciter à venir voir **Draco** et **Spontus** en prestation, en réaction à une réflexion "*désobligeante*" faite par cet animateur concernant la magie rapprochée.

Il semble en effet que **Laurent Ruquier** – qui rappelons-le est Normand et originaire du Havre – ait critiqué le close-up en disant dans son émission "*On ne demande qu'à en rire*" que le close-up c'était chiant.

Un des humoristes présents – *Olivier de Benoist* – qui plus est ancien magicien de close-up aurait surenchéri en disant que c'est pour cela qu'il avait arrêté d'en faire.

Allez, on va considérer que c'est du second degré, une forme de provocation comme aime en faire *Laurent Ruquier*.

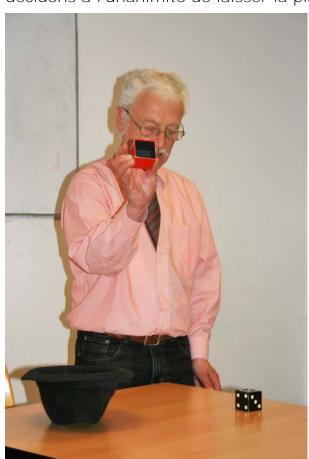
Car croyez-moi, le close-up avec **Draco** et **Spontus** aux commandes, c'est loin d'être chiant... vous risquez plutôt de pisser... de rire.

Vincent, toujours lui, indique qu'il est allé au bar l'Emporium Galorium situé rue Beauvoisine à Rouen pour У assister prestation d'un magicien **Yves** qui se nomme Méret. L'intéressé qui aurait appris en prenant des cours au Double Fond s'y produit tous les 15 iours. Vincent bien а aimé.



Personnellement, si le close-up n'était pas aussi chiant, j'irais bien le voir également...

Comme apparemment plus personne n'a d'autre info à partager, nous décidons à l'unanimité de laisser la place à la Magie.



Et c'est **Alban** qui étrenne la série en venant nous présenter un tour qui se fait avec un dé qui mesure environ 8 à 10 centimètres de côté, une boite à dé et un chapeau.

Et **Alban** d'expliquer en prenant son dé que pour faire disparaître ce dé, on peut le mettre dans le chapeau. Ce qu'il fait. Et effectivement, on peut considérer que le dé à disparu... de notre vue.

Reprenant le dé, **Alban** explique qu'il utilise personnellement une autre méthode en mettant son dé dans la boite à dé.

Le dé étant posé sur la table, **Alban** le recouvre de la boite dont un côté est ouvert.

La boite est légèrement plus grande que le dé... ce qui est préférable lorsqu'on veut qu'elle le recouvre.

Une passe magique et hop... **Alban** soulève la boite pour nous montrer que le dé a disparu.

Mais où est-il donc passé ce dé?

Alban nous montre alors l'intérieur du chapeau pour faire constater que le dé s'y trouve à présent.

Simple et efficace.

Alban range son matériel et laisse la place à **Pierre** qui vient nous proposer une routine de **Daniel Garcia** intitulée **Pop**.

Pour cette routine, sollicite un assistant et c'est **Christophe** qui se propose.

Christophe mélange le jeu et choisit une carte – le 4K –qu'il signe. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Pierre attire alors l'attention sur un ballon à gonfler qui attend... tout flasque... sur la table.

Et, s'agissant d'un ballon à gonfler, **Pierre** s'empresse d'y insuffler suffisamment d'air pour que de *ballon à gonfler*, cet accessoire devienne un *ballon gonflé*.

C'est magique!

Mais, je vous rassure tout de suite, car là ne réside pas l'effet de ce tour. Si cela avait été le cas, je ne pense pas que **Pierre** aurait fait choisir une carte à **Christophe**... Il y a donc, fort logiquement, une suite

Ah, j'en vois qui secouent la tête en se disant que je les gonfle avec mon histoire de *ballon à gonfler* qui devient un *ballon gonflé*...
Ils ne manquent pas d'air ceux là... Ils sont donc gonflés eux aussi.

J'essaie d'expliquer dans ce compte rendu ce qui se passe et je préviens que le tour n'est pas fini...

Et puis surtout je cherche à gagner quelques lignes pour que la photo de **Pierre** et **Christophe** se positionne harmonieusement sur la page suivante de ce compte rendu... Θ



Tandis que le ballon gonflé est tenu en main par **Christophe**, **Pierre** effeuille le jeu et indique qu'il vient de faire passer la carte choisie dans ce ballon.

Christophe secoue le ballon et effectivement on entend un bruit à l'intérieur.

On entend et hélas pour **Pierre**, on voit... car le ballon est un peu, beaucoup, à la folie, passionnément... transparent.

Mais ce n'est pas grave... Nous faisons comme si nous n'avions rien vu.

Pierre crève ensuite le ballon et ... normalement la carte signée aurait du tomber à terre... sauf que cela ne se passe pas comme prévu.

Mais nous avons compris le principe et c'est l'essentiel.

Clément propose de nous montrer un effet qu'il qualifie lui-même de nul.

Bon, ben au moins on ne sera pas déçu...

Clément explique qu'il a acheté du matériel dont l'utilisation doit s'inscrire dans une routine dont il n'a pas encore créé ni les effets ni le texte... Bon ben voyons au moins le matériel et le principe...

Clément nous montre une pièce d'un demi-dollar qu'il transfère d'une main vers l'autre en fermant le poing pour dissimuler la pièce à notre vue. Puis il sort de sa poche un briquet qu'il tend à **Mankaï** en lui demandant de l'allumer.

Ceci étant fait, **Clément** positionne sa main, poing fermé (ou plutôt point ouverte puisqu'elle est fermée...) au-dessus de la flamme... Mais pas con... à distance raisonnable quand même.

On voit alors tomber quelque chose sur son autre main – placée ouverte et donc point fermée – sous la première qui rappelez-vous, est point ouverte puisque poing fermé.

Ce quelque chose ressemble à une petite goutte de métal... et **Clément** nous confirme que c'est bien une goutte de métal.



Mais si le métal a fondu... Qu'est alors devenue la pièce?

Clément ouvre son poing fermé et du coup la main passe de point ouverte à ouverte car point fermée.

Tout le monde constate alors dans sa paume la présence d'une pièce d'un ½ dollar... en plastique transparent... Ahhh... d'accord... Suivant!

Et c'est Mankaï qui se lève....

Ah ben oui, j'ai oublié de vous dire que **Mankaï** est arrivé vers 15h20, bravant les intempéries pour venir se joindre à nous.

Cela fait pas mal de temps qu'on ne l'avait pas vu... mais il suivait toujours les aventures du *Magicos Circus Rouennais* par compte rendu interposé.

Et cela nous fait très plaisir de le voir parmi nous aujourd'hui.

Ezzedine propose de nous montrer une routine en cours de finalisation basée sur une adaptation de la routine *Raminagrobis* de *Duraty*.

Ezzedine Mankaï a adapté l'histoire et il n'est plus question ici de souris et de fromage, mais de lapin, de chapeau et de carottes.

Et pour cette routine, il a également adapté le matériel pour ajouter des effets magiques. Du matériel fabriqué maison, car **Mankaï** est du style à ruiner les magasins de magie en construisant tout par lui-même.

Asseyez-vous, car je m'en vais vous compter... Ah non... vous conter l'histoire de ce lapin facétieux.



Le lapin! Le lapin!

"Tout d'abord, les petits enfants... comme tout le monde le sait, un lapin ça mange des carottes... sauf s'il a été mordu par un loup garou auquel cas il devient assoiffé de sang et il faut l'abattre avec un fusil chargé avec des balles en argent car sinon il cherchera à vous mordre vous aussi pour vous transformer en loups garous".

Mankaï nous présente donc, rectoverso une carte sur la face de laquelle on peut voir un chapeau contenant une botte de carottes. Ou plutôt non... le chapeau contient seulement des carottes car je ne vois aucune botte.

Cette carte est posée face en bas sur la table. Puis **Mankaï** nous montre – recto verso - quatre cartes dont la face supporte un chapeau d'où dépasse une baguette magique.



"Et mes chers petits enfants... Qu'est ce que les magiciens font apparaître dans les chapeaux?"

"Oui, c'est ça, des petits lapins qu'ils libèrent ensuite dans les champs pour que les gentils chasseurs puissent d'amuser à leur tirer dessus pour les tuer et ensuite les manger".

Et voici que parmi les cartes "chapeau" vient d'apparaître une carte dont la face représente un lapin rose... On en déduit aisément que ce lapin est homosexuel et qu'il va bientôt se faire tirer...

"Et les petits enfants... Ce gentil petit lapin rose va vouloir manger les carottes... à moins que ce ne soit finalement un lapin-ogre et du coup, sales petits garnements, c'est vous qu'il va vouloir manger !"

La carte "lapin' est posée face en bas sur la table, juste à côté de la carte "chapeau avec carottes sans botte".

Puis **Mankaï** recompte les cartes et tout le monde s'aperçoit que le lapin est revenu et que la carte sur la table est en fait une carte 'chapeau".

"Ah mes chers tout-petits... Il est vraiment facétieux ce lapin... Il n'est jamais là où on le croit. Vite... des cartouches, car il commence à m'énerver grave et comme je suis magicien, je vais te le transformer en lapin aux pruneaux avec ma baguette magique calibre 12...".

Mankaï poursuit sa routine en enlevant à chaque fois la carte "*lapin*" qui à chaque fois revient parmi les cartes "*chapeaux*".

"Ah vous voyez les petits enfants, cette saleté de lapin revient toujours faire ses crottes dans mes chapeaux... Vite, un grand couteau pour que je lui tranche la tête pour le saigner et que je lui découpe la couenne pour récupérer la peau et me faire des moufles et qu'il finisse dans une marmite... Ca va le changer des chapeaux, moi j'vous l'dis..."

Et **Mankaï** nous fait constater que cette fois-ci, le lapin vient de disparaître totalement... Mais où est-il donc?

"Ah les petits enfants, je vois que vos papas ont ramené leurs fusils pour me donner un coup de main pour me débarrasser de cette sale bestiole... Vite, appelons ce fichu lapin... Le lapin, le lapin !"

Mankaï retourne la carte se trouvant sur la table... celle qui représentait un chapeau avec des carottes sans botte...

Et tout le monde constate que le chapeau contient désormais le lapin en train de manger les carottes.

"Eh! Les papas! Vous êtes prêts? En joue... Feu!"

Une bien jolie histoire, non?

Benjamin, fidèle à son habitude fait son apparition... Il est 15h40... Bon s'il arrive à cette heure là le lundi 27 décembre, il n'aura que 20 minutes pour se préparer et montrer quelques tours. Ca risque d'être dur dur...

Avec cette arrivée, et bien on se retrouve finalement à dix... Ca monte. Je crois que je vais attendre que ça baisse pour acheter.

Mankaï qui souhaite récupérer le temps perdu, propose de nous montrer une seconde routine et à cet effet, il sort un jeu de cartes et une enveloppe qui va servir de prédiction.

L'enveloppe est posée sur la table.

Mankaï demande alors à **Louis** de penser à la valeur d'une carte et de la citer. **Louis** répond "*Le deux de Pique*"

Et **Mankaï** de dire "*Non... la valeur... Donc le 2.. et pour la famille tu as donc choisi Pique... Donc le Deux de Piques..."*

Allez comprendre...

Bon, ce qui est sur, c'est que la carte est choisie librement.

Louis est invité à venir rejoindre **Mankaï** qui lui remet le jeu et qui, dans la foulée, se saisit de l'enveloppe qu'il retourne pour nous faire constater qu'elle est scellée par du ruban adhésif.



Mankaï demande ensuite à **Louis** de chercher sa carte dans le jeu et **Louis** sort le 2P.

Mankaï s'écrit "Ah merde, je me suis trompé! Bon, supposons que je ne me suis pas trompé...".

Mankaï sort alors de son enveloppe le 2K en nous disant que normalement c'est le 2P qui aurait du s'y trouver...

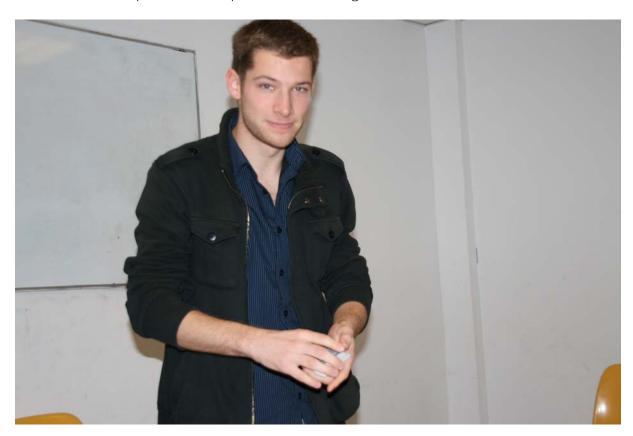
Moui... Mais encore?

Finalement, **Mankaï** nous explique comment réaliser cette routine et pourquoi il s'est trompé. Ah d'accord!

C'est un autre revenant qui prend à présent la place de **Mankaï**, j'ai cité **Florent'' Drago''**.

Florent sort un jeu de cartes et fait choisir une carte (AP) qui est ensuite perdue dans le jeu.

Florent claque des doigts et la carte remonte sur le dessus du jeu. La carte est à nouveau mise dans le milieu du jeu et à nouveau elle remonte sur le dessus après un claquement de doigts.



Après avoir joué à ce petit jeu quelques fois encore, **Florent** nous dit que souvent les gens pensent qu'il a plusieurs cartes identiques... et nous déclare qu'ils ont raison.

Aussitôt **Florent** sort quatre cartes du jeu et nous montre quatre As de Pique... et pour mieux nous faire douter, ces quatre As de Pique se transforment immédiatement en quatre Dames.

Pour je ne sais quelle raison – me serais-je assoupi ? – **Mankaï** revient pour nous montrer un mouvement d'enlevage de carte.

Une carte est mise dans le milieu du jeu et réapparait dans son autre main.

Ah, d'accord ...

Florent qui a gentiment attendu, propose de montrer une seconde routine.

Il fait choisir une carte au "stop" (le 2T) qui est ensuite perdue dans le jeu.

Puis **Florent** explique que les magiciens ont différentes méthodes pour mélanger un jeu de cartes.

Il nous montre ainsi le mélange à la française, puis le mélange américain avant d'enchaîner sur le mélange belge.

Ce mélange, pour ceux qui ne connaissent pas, consiste à couper le jeu en deux portions posées à droite et à gauche du magicien. Le pouce de la main gauche effeuille la portion située à gauche et le pouce de la main droite effeuille la portion située à droite avant que les deux portions ne soient réunies dans leur position d'origine... Simple et ô combien efficace.

Florent prend ensuite les cartes 4 par 4 et montre un premier paquet où la carte choisie ne se trouve pas... Puis un second paquet où la carte choisie se trouve...

Devant nous manque de réaction, **Florent** indique... "Vous avez vu la carte choisie?"...

Puis il nous montre à nouveau les cartes pour faire constater que la carte a disparu et qu'il n'y a plus que trois cartes au lieu de quatre.

Florent mime le geste de remettre quelque chose dans le jeu puis il effectue un étalement pour montrer que la carte choisie est à présent face en l'air dans le jeu face en bas.

Mais est-ce bien la carte choisie, car au final cette carte a changé de couleur de dos. Celui-ci est désormais rouge alors que toutes les autres cartes ont un dos bleu.

Une routine basée sur un classique auquel **Florent** a rajouté sa petite touche.

Euh **Florent** ... Ça serait quand même bien que tu ailles un peu moins vite dans tes présentations.

Et **Florent** de répondre qu'en principe il prend son temps mais que devant nous il est impressionné et que ce n'est pas pareil qu'avec un public normal.

Christophe propose de nous montrer un tour qu'il qualifie de "*tour sans prétention*".

Une carte est choisie (10T) et un coin est déchiré et mis dans une boite qui est posée devant **Mankaï**.



Puis **Christophe** déchire complètement la carte et la met dans un sac en tissu coloré opaque.

Une passe magique et hop, le sac est ouvert... Il en tombe une gerbe de confettis et une carte -10T – à laquelle il manque un coin.

Il semble que la carte se soit reconstituée... à l'exception d'un coin.

Christophe ouvre la boite posée à l'écart et demande à **Mankaï** de vérifier si le coin et le carte correspondent.

Et non... ce n'est pas le bon coin...

Christophe n'en revient pas et se demande comment il a pu se tromper ainsi dans une routine aussi simple.

Et oui **Christophe**, ça arrive même aux meilleurs.

C'est à présent **Louis** qui souhaite nous montrer une routine de *Garrett Thomas* intitulée *Mashpack*.

Le jeu est mis face en l'air et deux cartes sont choisies au "*stop*"... le 9C et le VP.

Louis nous propose de jouer à l'imprimeur. Pour cela, il pose l'une des cartes face en l'air sur la face de l'étui du jeu et nous montre que le dos de la carte a changé et présente désormais le même motif que le dessus de l'étui. Il fait de même avec la seconde carte.



Puis **Louis** nous indique que ce type d'impression ne dure pas très longtemps. Il retourne alors les deux cartes pour montrer que les dos se à présent redevenus tels qu'ils étaient auparavant.

Louis propose néanmoins de tenter l'expérience avec la totalité du jeu qu'il pose sur l'étui. Puis il retourne quelques cartes, puis finalement toutes les cartes pour montrer qu'elles ont maintenant un dos qui correspond à la face de l'étui. Toutes les cartes sauf bien évidemment les deux cartes choisies.

Christophe fait remarquer que la façon de faire choisir les cartes lui pose un problème. En effet, les cartes sont montrées face en l'air à l'aide d'un mélange Hindou et les deux cartes choisies sont prises sous le paquet tenu en main droite alors que logiquement on s'attend à ce qu'elles soient prises sur le paquet de cartes dont on voit la face ...

On essaie de réfléchir à une solution pour contourner cette façon de faire choisir les deux cartes et dans l'immédiat on n'en trouve aucune mais cela demande réflexion car la remarque n'est pas dénuée de bon sens.

Benjamin a été impressionné par la collection de boulons de **Spontus** lors de la dernière réunion chez **Théo**.

Il nous montre une vis et un écrou qu'il visse sur la vis.



C'est d'ailleurs paradoxal...

On visse un écrou sur une vis alors qu'on n'écroue pas une vis sur un écrou.

D'aucuns puristes me répondront probablement qu'en fait le plus rationnel c'est de faire en sorte que la vis tourne dans l'écrou pour dire qu'on visse la vis sur l'écrou... Ce qui n'est pas dénué de bon sens...

Mais alors quid de l'écrou?

Car on reste dans le même problème : un écrou ne s'écroue pas sur une vis.

D'autant que dans le mouvement exercé par **Benjamin** on voit clairement que la vis ne bouge pas et que c'est l'écrou qui tourne... donc qui visse.

C'est à ne rien n'y comprendre... à devenir marteau en fait.

À ce propos, cela me rappelle cette maxime : "Il faut être marteau pour traverser en dehors des clous aux heures de pointe". Il paraît que cette phrase – non dénuée de bon sens –a été prononcée par le Roi des Francs... vous savez ... Clouvis.

Bon pour revenir à **Benjamin** et à son boulon....

Non non... vous ne rêvez pas... **Benjamin** a effectivement transformé sa vis et son écrou en un boulon. Dingue non ?

Donc, disais-je avant cette précision... mécanique... qui me caractérise, **Benjamin** se propose de démontrer ce qu'est la force centrifuge et pour cela il secoue la main tenant le boulon.

Puis ouvrant la main il nous fait constater que le boulon s'est transformé en une vis et un écrou... ces deux éléments s'étant désolidarisés l'un de l'autre.

Benjamin prend l'écrou et nous le montre avant de le remettre dans sa main avec la vis, pour, dit-il, nous démontrer ce qu'est la force centripète.

Il secoue alors à nouveau sa main avant de l'ouvrir pour nous faire constater que la vis et l'écrou se sont à nouveau joints pour former un boulon.

Dingue non?

Benjamin abandonnant toute forme de vis et de vice également d'ailleurs, nous propose à présent un tour de petit paquet qu'il a vu exécuter par *Greg Wilson* et qui se nomme *Jumping Gemini*.

Le nom de ce tour m'évoque bien quelque chose... Mais ce n'est pas du **Greg Wilson**... Voyons voir.

Benjamin rappelle que le bonneteau se fait avec trois cartes et qu'en anglais on appelle cela *Three Card Monte* mais que pour cette routine il utilise quatre cartes... *Four Card Monte*. Le but étant de suivre le 4C.

Un 4C qui va s'amuser avec nos nerfs car alors qu'on le croit en haut du paquet, il est en bas et quand on pense qu'il est en bas, il est en haut...

Un 4C, qui a la manie de tout le temps revenir sur le dessus du paquet. En langage magicien on appelle cela une *carte ambitieuse*.



Et pour faire un tel tour, **Benjamin** indique que bien souvent les spectateurs pensent qu'il y a plusieurs cartes identiques.

Et c'est exact... Il y a quatre... Dix de Trèfle.

Mais où diable est passé le 4C?

Aurait-on mal vu?

Très certainement car à la fin de la routine il y a quatre Rois.

Une routine sympa et déroutante qu'on peut également découvrir dans une version légèrement différente dans *At The Card Table* de *Darwin Ortiz* et qui a ma préférence.

Toutefois, lorsque les quatre 10T sont montrés, le mouvement utilisé par *Greg Wilson* pour le 4^{ème} Dix est différent de celui utilisé par *Darwin Ortiz* mais tout aussi intéressant.

Vous ne le savez peut être pas, mais en plus d'être régulièrement en retard, **Benjamin** a une autre spécialité... Lorsqu'on lui laisse la parole... I l'utilise... et lorsqu'on lui laisse la place... Il la mobilise.

Et c'est donc tout naturellement qu'il nous propose une autre routine avec, nous dit-il, du mentalisme.

C'est une routine extraite d'un des DVD "Pure Mental" de Serge Arkhan.

Pour cette routine, **Benjamin** se met en quête d'un objet en scrutant les poignets des personnes présentes. Il cherche une montre...

Et là je pouffe... **Benjamin** cherchant une montre... Là c'est une première... Envisagerait-il d'étudier l'objet pour savoir concrètement à quoi ça sert et arriver à l'heure à l'avenir ?

Bon finalement, son choix se porte sur la montre d'**Alban** lequel est invité à suivre **Benjamin**.

Benjamin prend la montre d'**Alban** et la tenant en main à la vue de tous, il demande à **Alban** de se concentrer sur sa montre et de visualiser la trotteuse. Puis d'imaginer que cette trotteuse ralentit avant finalement de s'arrêter.

Benjamin fait ensuite constater que la trotteuse de la montre ne bouge effectivement plus. La montre est arrêtée sur l'heure 16h37.



Benjamin demande à présent à **Alban** de se concentrer sur l'aguille des minutes et d'imaginer que par la pensée il faut bouger cette aiguille.

Aussitôt dit, aussitôt fait... **Alban** se concentre intensément... et quelques instants après **Benjamin** fait constater que l'heure affichée est à présent 13h20 (ou 01h20...).

Benjamin s'adresse maintenant à l'ensemble de l'auditoire en demandant si l'un de nous connaît son heure de naissance.

Personnellement je dois avouer que je ne connais pas l'heure de naissance de **Benjamin**

Ah, on me signale dans mon oreillette que je n'ai – une fois de plus – rien compris... En fait, **Benjamin** veut savoir si quelqu'un dans l'assistance connaît son heure de naissance.

Oui ben c'est bien ce que je disais...

Aïe ! Non, pas sur la tête... j'vous jure que je ne la connais pas cette heure...

Finalement je suis sauvé par **Pierre** qui dit que oui, il connaît son heure de naissance.

Dingue... Mais comment **Pierre** connaît-il l'heure de naissance de **Benjamin**?

Aïe ! Non, pas sur la tête... C'est bon, je ne dis plus rien. Vouloir comprendre c'est déjà commencer à désobéir.

Benjamin prend un petit morceau de papier et demande à **Pierre** d'inscrire dessus son heure de naissance.

Décidemment ça tourne à l'obsession... Mais chut... je ne dis rien.

Pierre replie le papier sur les indications de **Benjamin** et ce papier est montré à l'assistance.

Puis, **Benjamin** prend la montre d'**Alban** – qui jusque là garde le sourire – et passant parmi nous, fait bouger les aiguilles pour montrer qu'elles fonctionnement bien avant de demander à **Alban** de tendre sa main gauche, de se concentrer pour imaginer l'heure inscrite par **Pierre** et de bouger la molette de réglage de la montre pour modifier les heures, sans regarder le cadran.

Ceci étant fait, la montre affiche désormais 21h21.

Le papier est déplié et **Pierre** confirme que c'est l'heure qu'il a notée.

Ben j'ai toujours pas compris comment **Pierre** connaissait l'heure de naissance de **Benjamin**...

Bon finalement je réussi à éjecter **Benjamin**... pour bien évidemment prendre sa place puisque personne ne se bouscule pour prendre la suite.

J'indique à l'honorable assemblée que dans la partie secrète du site du club, j'ai mis plusieurs routines qui sont la retranscription "papier" de quelques routines "vidéos" extraites d'un DVD du magicien américain Larry Anderson.

Ce magicien, qui est également comédien, a participé à plusieurs émissions consacrées à la Magie et il a fait une série de cinq DVD s'adressant à des magiciens débutants ou de niveau "*intermédiaire*". Cette série s'appelle *JawDroppers* et le DVD 4 qui s'appelle "C*ards Cards Cards*" est – comme le laisse supposer son nom – consacré à la magie des cartes.

Du coup, je décide de montrer quelques unes des routines, lesquelles il faut le préciser sont très simples et ne font appel à aucune réelle technique... mise à part celle de la carte clé.

Toutefois, ces routines sont de nature à bluffer un public profane et peuvent donc, à ce titre, servir de base pour un apprentissage ou faire partie de l'arsenal de base du magicien qui n'est pas trop "manipulations".

La première routine, consiste à prendre un jeu de cartes, à le faire mélanger par un spectateur et ensuite à le faire mettre dans la poche intérieure de la veste du magicien, préalablement vérifiée comme étant bien vide.

Ceci étant fait, le magicien indique qu'il est en mesure de localiser les cartes et de les identifier sans les voir... rien qu'au toucher.

Il se propose de tenter l'expérience avec les quatre cartes que tout joueur de poker convoite... les 4 As.

Ainsi, quatre spectateurs nomment à tour de rôle un As, et le magicien sort à chaque fois l'As nommé de sa poche de veste.

Facile à faire, cette routine intitulée *Touchy-Feely* (les As au Toucher) permet d'enchaîner sur une routine d'As.

Une routine intitulée *I'm Sure You Degree* (Je suis sur que vous chauffez) consiste à retourner de façon invisible dans un jeu une carte choisie.

Dans une autre routine intitulée *Without My Hands* (Sans les Mains) le magicien et le spectateur choisissent tous les deux une carte dans un jeu différent. Au final, on se rend compte que les cartes sont les mêmes.

Une autre routine intitulée *The Drunken Shuffle*, est une variante d'une routine qu'on peut trouver dans le DVD de *Dominique Duvivier l'École de la Magie* et d'un des DVD de *Bernard Bilis* consacrés à la *Magie par les cartes*.

Le magicien explique qu'il y a plusieurs façons de mélanger un jeu. Le mélange Américain... Le Mélange à la Française et ... non non pas le Mélange Belge...

En fait le dernier mélange est le Mélange Bourré qui intervient lorsque le magicien a un peu trop chargé lors d'une prestation en cocktail.

Dans ce mélange des cartes se retrouvent face en l'air, d'autres face en bas et certaines dos contre dos. Mais au final, le magicien ne s'en tire pas trop mal car toutes les cartes sont face en bas, à l'exception des 4 As.

Une autre routine intitulée *Im-Pulse-Able Discovery* (Découverte au pouls) consiste à retrouver la carte choisie par un spectateur en faisant passer la main de ce spectateur, index tendu, au dessus d'un étalement de cartes face en l'air. Dans le même temps, le magicien tient le poignet du spectateur et c'est l'augmentation du rythme cardiaque du spectateur à l'approche de sa carte qui va aider le magicien à découvrir celle-ci.

Le DVD contient beaucoup d'autres routines dont quelques unes utilisant un *Jeu Radio* (*Svengali*).

La plupart des routines se fait de façon impromptue et plusieurs d'entre elles utilisent le principe de la Carte Clé sur laquelle je décide de faire un court exposé....

Bon d'accord, pas si court que cela, mais il faut bien faire durer la réunion non ? On ne va pas se quitter maintenant, non ?

Cet exposé –que j'ai également mis en ligne dans la partie secrète du site - vise à expliquer les différentes sortes de carte clé et les différentes méthodes pour choisir une carte clé.

Après ce brillant exposé, et histoire de réveiller un peu l'assemblée qui commence à somnoler, mais également pour battre le record de longévité de **Benjamin**, j'enchaîne sur une dernière routine ("ouf !"disent certains, i...) intitulée Close's Clones dont l'auteur est **Mickael Close**.

Le fil conducteur de cette routine est le "clounage".

Oui oui, (pas celui avec sa petite voiture rouge...) vous lisez bien... Il ne s'agit pas de "*cloner*" mais de "*clouner*" (pas Georges.. What else ?).

Enfin, pour être très précis, on se propose quand même de cloner des clowns.

Le magicien cherche à reproduire des clowns à partir d'une cellule de clown prélevée sur une carte à face de clown et dos blanc.

Cette cellule est déposée sur des cartes entièrement blanches recto verso.

Et le miracle de la génétique se produit.

C'est un peu un genre d'imprimerie, mais façon humoristique car le processus de "*clounage*" s'emballe et une multitude de clones de clowns apparaissent tandis que le magicien se retrouve au final avec un nez rouge.

La seule difficulté technique de cette routine réside dans un mouvement un peu particulier du à *Phil Golstein* (alias *Max Maven*) intitulé *Haback*. Ce mouvement, qui est en quelque sorte un mix entre un *Comptage Olram* et un *Comptage Hamman*, permet de montrer des cartes blanches coté face et côté dos, tout en les faisant passer d'une main vers l'autre.

Bon, il est dix huit heures et chacun manifeste de l'impatience pour rentrer, ce qui est bien compréhensible vu les conditions atmosphériques et l'état des routes.

La prochaine réunion aura lieu l'année prochaine... le samedi 22 janvier 2011.

D'ici là, rendez-vous le lundi 27 décembre à 13h30 pour l'inauguration du 10^{ème} festival des jeux à la Halle aux Toiles, place de la Haute (et basse) Vieille Tour à Rouen.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

JOURNÉE DU 27 DÉCEMBRE 2010

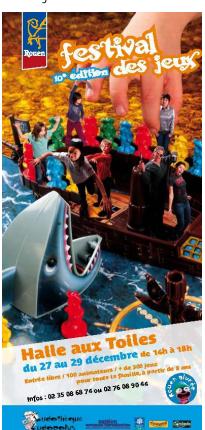
Les samouraïs étaient 7... Les mercenaires aussi d'ailleurs... Les magiciens du *Magicos Circus Rouennais* étaient 17.

Ah ah.. Pas pareil hein!
On fait moins les malins là ...
7... Pff... Petits joueurs!

Et puisqu'on parle de "*joueurs*", les magiciens du *MCR* en ont rencontré plus d'un... et même plus de sept, ce lundi 27 décembre 2010.

En effet, pour la troisième année consécutive, la ville de Rouen avait fait appel à notre savoir faire afin d'animer l'inauguration du *Festival des Jeux*.

Cette année, c'est la dixième édition de cet évènement qui se déroule sur trois jours à dates fixes les 27, 28 et 29 décembre de chaque année.



Et, pour l'occasion, dix sept magiciens du club avaient répondu positivement pour une nouvelle participation.

Imaginez six tables réparties sur les trois niveaux de la *Halle aux Toiles de Rouen* auxquelles ont pris place six magiciens du *MCR*, afin de laisser le public venir à la Magie.

Imaginez onze autres magiciens, déambulant dans le bâtiment pour faire venir la Magie au public.

C'est ce qui s'est passé ce jour là de 14 heures à 16 heures.

Et croyez-moi sur parole. Apparemment, tout le monde était très satisfait : organisateurs de la Mairie, public et bien évidemment les magiciens eux-mêmes.

Pour vous donnez une petite idée... Regardez les photos.

Ça se passe ICI

RÉUNION DU SAMEDI 22 JANVIER 2011

Première réunion de la nouvelle année 2011 et beaucoup ont répondu "présent". Et loin de moi de penser que c'est à cause de la distribution à laquelle je vais me livrer lors de cet après-midi magique.

Car en fait, beaucoup de ceux qui sont là aujourd'hui sont des fidèles participants des réunions... à une petite exception près toutefois...

Sont présents :

- 1. Patrice
- 2. Louis
- 3. Antoine
- 4. Bruce Adams
- 5. Pierre
- 6. Jacky
- 7. David "Coda"
- 8. Éric
- 9. Benjamin
- 10. Florent "Flokor"
- 11. Philippe
- 12. Vincent "Tomarel"
- 13. Jean-Luc
- 14. Clément

Et **15. Andrew**, que l'on n'avait pas vu depuis quelques temps et qui est bien évidemment le bienvenu pour ce retour inattendu.

Quinze, voilà qui est un nombre tout à fait satisfaisant et qui devrait nous permettre de voir pas mal de Magie lors de cette réunion.

Avant toute chose, je sors mon appareil photo et Clic Clac Canon (car je n'ai pas un Kodak), voici l'image des participants emprisonnée sur ma carte mémoire afin d'illustrer ce nouveau compte rendu.

L'appareil reste à portée de main car il va bien évidemment servir tout au long de la réunion afin d'agrémenter de "zolies" photos de compte rendu.



Après la traditionnelle photo de famille, je propose de procéder à la distribution des articles qui nous ont été livrés par la <u>Boutique de l'Illusion</u> grâce au bon de commande qui nous a été alloué par la *Mairie de Rouen* en contrepartie de la participation du *Magicos Circus Rouennais* à l'inauguration du *10*ème Festival des Jeux, le 27 décembre dernier.

Le carton est volumineux et pèse son poids et je ne suis pas mécontent de le voir se vider progressivement.



Je me suis tâté (car je n'aime pas me faire tâter par d'autres..) pour savoir s'il fallait procéder à cette distribution avant de démarrer cette réunion ou à l'issue de celle-ci.

Et comme je suis un mec qui se veut sympa – même si je n'y réussis pas tout le temps – je me suis dit que certains risquaient de devoir partir avant la fin de la réunion et que c'était aussi bien de jouer au *Père Noël* dès maintenant.

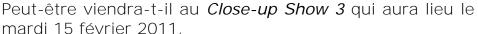
Et c'est donc un *Père Noël*, sans barbe, sans botte, sans long manteau rouge ourlé de blanc, sans renne et sans traineau qui a fait la distribution des cadeaux.

Sans "*renne*" mais avec des "*reines*" car j'ai pris soin de me munir de quelques jeux de cartes.

Bon, comme tous ceux qui ont reçu quelque chose sont contents, je me dis que c'est le moment de profiter de cet instant de béatitude pour réclamer la cotisation *MJC* à ceux qui ne l'ont pas encore payée. Et de Père Noël, je me transforme en Père Cepteur.

Au titre des infos magiques, **Vincent** déclare qu'il est allé revoir **Spontus** et **Draco** dans la version 2 du *Close-up Show*. Une seconde présentation pas fondamentalement différente de la première mais toujours aussi plaisante.

Vincent en profite pour signaler que *Laurent Ruquier* n'est pas venu (cf le compte rendu du mois dernier pour ceux qui ne comprennent pas ...).





Pour ceusses et celses qui veulent en savoir plus sur cet événement majeur dans le monde magique rouennais, allez jeter un œil sur la page d'accueil du site du <u>Magicos Circus Rouennais</u>, il suffit ensuite de suivre le lien...

C'est maintenant **Jacky** qui dit...

Ca fait drôle "JAKIKIDI"...

C'est **Jacky** qui dit "*Levez-vous*"... "*Assis*" — Ah perdu, on n'a pas dit "*Jacky qui dit*"... ça vous rappelle quelque chose ?

Bon... Donc, disais-je avant de retomber en enfance, c'est **Jacky** qui... prend la parole pour nous inviter à nous inscrire à la newsletter de son site marchand "<u>Magic'Art</u>" afin d'être informé des nouvelles mises à jour et ainsi contribuer par nos achats à l'enrichissement de notre ami tout en bénéficiant d'un tarif spécial **MCR**.

Et puisqu'on parle articles de Magie, nous voilà à parler de *Gun*, la dernière création de *Mickaël Chatelain*. Selon **Jacky**, c'est une tuerie. Normal, c'est un tour avec un pistolet.

Il s'agit de faire choisir et signer une carte qui est ensuite perdue dans un jeu sur lequel on fait semblant de tirer avec un pistolet. Tout le jeu se troue à vue, à l'exception de la carte choisie.

Bon... Maintenant que j'ai vu la chose de près, j'ai un avis plus mitigé sur ce tour qui m'avait effectivement intéressé au prime abord en zieutant la vidéo.

Et à défaut de continuer à dire du mal de ce tour, je décide de dire du bien de la version *Magic Makers* du célèbre *CardToon* de *Dan Harlan*. Vous savez, ce tour dans lequel vous animez un dessin en effeuillant les cartes du jeu pour révéler de façon très originale la carte choisie par le spectateur.

J'avais déjà la version 2, avec "*l'homme canon*" et j'ai désormais la version *Magic Makers* avec le magicien animé qui fait sortir la carte de son chapeau posé sur un quéridon.

Le "*plus*" de cette version étant notamment le fait qu'elle est fabriquée avec des *cartes Bicycle* contrairement aux deux premières. Super...

Disponible notamment chez *Magic'Art...* Qu'on se le dise.

Jacky nous parle enfin de Card Glass qui n'a rien à voir avec l'entreprise de réparation de pare-brises. Il s'agit d'une création de Julien Arlandis et Jacky la décrit comme une excellente version de carte à travers la glace (ou la fenêtre, ou la porte fenêtre...) à condition d'aimer le genre. Un genre dangereux car il peut donner lieu à des procès...
Mais Chuuutttt ! Pas de polémique.

Pour ne pas être en reste, j'informe mes petits camarades que j'ai trouvé une idée excellente dans le DVD du magicien canadien *Bill Abbott Close-up Magic For Kids*.

Lorsque l'on fait signer une carte et que l'on offre cette carte, elle risque, au fil du temps, de s'abimer.

Et bien, *Bill Abbott* a eu une idée géniale... Au moment de l'offrir, il signe également cette carte et la range dans un petit étui transparent avant de la remettre au spectateur.

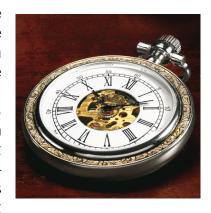
Je trouve que cela ajoute une touche originale et classe et que cela donne plus de valeur à la carte offerte, en temps qu'objet magique qu'il importe de protéger.

Bill Abbott utilise des pochettes du genre dont se servent les joueurs de jeux de cartes comme *Magic The Gathering (Magic l'Assemblée)*. Ça vaut en gros 2 euros la pochette de 100. Donc, aucune raison de se priver.

Jean-Luc indique que *Gary Kurtz* faisait tout autrement, car il gardait les cartes signées par les spectateurs... Il avait toute une collection de cartes signées... et ces cartes avaient une particularité : elles avaient toutes la même valeur... Ce qui ne devait pas manquer de susciter quelques interrogations chez le spectateur quant au choix... libre... de sa carte.

Rassurez-vous, *Gary Kurtz* n'est pas mort... Si je parle à l'imparfait c'est parce qu'il a changé radicalement de registre magique... au plus grand regret de **Jean-Luc**.

Pour compléter les infos, je sors de ma poche une montre à gousset reliée à une chaine et j'indique que ceux qui cherchent à acquérir un tel objet à pas cher, peuvent souscrire à la collection de montres anciennes lancée par les *Éditions Atlas*. La première montre vaut un peu moins de 3 euros et si vous ne réglez pas ce montant, on vous envoie d'office le second envoi qui contient une seconde montre – différente de la première – deux chaines et une étagère pour ranger vos montres. Ce second envoi vaut 13 euros et



quelques, et vous autorise à garder – gratuitement – la première montre. Ensuite, vous pouvez arrêtez la collection quand vous le souhaitez et c'est ce que j'ai fait immédiatement après le second envoi.

Du coup, j'ai deux montres à gousset avec leur chaine pour 13 euros.

Oui, me direz-vous et alors?

Ben d'abord, j'aime bien les montres à gousset...

Et ensuite, j'avais vu une apparition de montre à gousset au bout de sa chaine faite par *François Normag* utilisant une ficelle flash et j'avais trouvé cela très "classe".

Ceci explique cela...





Et c'est **Louis** qui vient nous présenter à nouveau la routine *MashPack* de *Garrett Thomas*.

Lorsque **Louis** a présenté cette routine lors de la réunion de décembre, la façon de faire choisir les cartes avait interloqué **Christophe** qui ne la trouvait pas très logique. Et il n'avait pas tort. Du coup, pendant quelques minutes, on avait cherché une autre méthode... en vain.

Mais c'était compter sans bibi... Car je me suis rappelé de la méthode utilisée par *Richard Sanders* dans sa routine *Tagged* (celle où une carte choisie se retrouve enfilée sur une chaîne autour de votre cou..) et du coup (ou du "cou") je l'ai soumise à **Louis** pour qu'il la teste.

Et voilà **Louis** qui nous présente maintenant cette routine avec cette méthode alternative pour faire choisir les deux cartes.

Pour ceux qui n'auraient pas lu le compte rendu du mois dernier – honte à eux – c'est un effet genre *Imprimerie*. Deux cartes sont choisies et montrées. Ces cartes ont un dos normal, mais celui-ci change et devient comme la face de l'étui lorsqu'on pose successivement ces deux cartes dessus.

Une *imprimerie* éphémère car les dos redeviennent rapidement comme ils étaient auparavant... Sauf que si on recommence, ce sont toutes les cartes du jeu qui changent de dos... et définitivement.



Apparemment tout le monde est convaincu que cette nouvelle façon de faire choisir les deux cartes est meilleure que celle utilisée par *Garrett Thomas*.

Merci qui ?
Merci *Richard Sanders*.

Coda nous propose maintenant une routine de cartes et apparemment peu sur de lui, il annonce qu'il va se réserver deux chances de réussite.

Dans un premier temps, il remet le jeu à Jean-Luc pour qu'il le mélange.

Puis, **Coda** annonce qu'il va prévoir la carte qui sera mémorisée dans le déroulement de cette routine, mais qu'il souhaite se laisser deux chances. Pour cela, il parcourt le jeu et sort deux cartes qu'il pose à l'écart.

Et c'est **Andrew**... **André**... Bref **Dédé** qui va jouer le rôle du spectateur.

C'est là où on se rend compte que les jours, les semaines, les mois, les années passent... Mais qu'**Andrew** reste le même.

"Quoi un tour de cartes ?... Je croyais que c'était des dés...".

Et voyant cela, **Coda** annonce qu'il va peut être se donner une troisième chance et il se replonge illico presto dans le jeu... avant finalement de revenir sur sa décision et de faire confiance à sa bonne étoile.

Et avec **Dédé** comme spectateur, ce n'est pas une étoile qu'il faut, c'est carrément une constellation.

André alias **Dédé**, le fils spirituel d'*Alpha*... (cherchez dans les vieux comptes rendus pour comprendre) rejoint **Coda** qui lui demande de couper le jeu en lui montrant ce qu'il attend précisément de lui car notre ami **Andrew** est du genre à sortir un couteau et réellement couper le jeu...



André est ensuite invité (à défaut de pouvoir être évité...) à distribuer 10 cartes sur la table. Ce qu'il fait sans rencontrer apparemment de difficulté particulière.

Coda se retourne – surement par crainte de voir la suite... - et il demande à **André** de prélever quelques cartes – sans les compter – sur le paquet de 10 cartes distribuées et de les mettre dans sa poche. **André** doit ensuite remettre les cartes restantes sur le reste du jeu qui a été reconstitué juste après la coupe.

Jusque là, rien d'impossible pour notre **André** national.

Coda qui s'est retourné pour faire face au péril qui le guette, rappelle alors qu'il ne sait pas combien de cartes **André** a prélevé... Et qu'**André** ne le sait pas non plus d'ailleurs.

Ah ben bien... Elle risque d'être propre cette routine où personne ne sait rien...

Après cette affirmation qui est vraie – il faut bien le reconnaître – **Coda** distribue dix cartes sur la table avant de se retourner à nouveau et de demander à **André** de compter combien il a mis de cartes tout à l'heure dans sa poche mais surtout de ne rien dire sur ce nombre.

Coda fait à nouveau face au danger sur pattes et prenant le paquet de dix cartes en main... tout comme son destin. Il explique – lentement – à **André** qu'il va faire défiler les cartes une à une face à lui et qu'il devra mémoriser la carte qui occupe la position correspondant au nombre de cartes qu'il a prises au début du tour.

Et là, il y a un grand moment de solitude... On entendrait une mouche voler dans la salle... s'il y avait une mouche qui aurait été suffisamment inconsciente pour se trouver dans la même pièce que *Dédé le Pyromane*.

André hoche la tête en marmonnant ce qui pourrait s'apparenter à des incantations du style "Seigneur faites que j'y arrive... Aidez-moi dans cette terrible épreuve... Et je promets de ne plus jouer avec des allumettes, des briquets ou tout ce qui est susceptible de reproduire ce jour funeste où les Anglais ont testé une nouvelle recette culinaire en faisant brûler Jeanne d'Arc à Rouen..."

Coda, non sans un léger tremblement dans la main, fait défiler les cartes une à une devant **André** qui garde un sourire béat tout en répétant après **Coda** "1... 2... 3... 4..." et ainsi de suite jusqu'à 10.

Quand je pense qu'il y en a qui paient une place de cinéma pour aller voir un film d'horreur... Ils feraient mieux de venir aux réunions du *MCR*, c'est suspense et frayeur garantis.

Bon, ce qui est rassurant c'est que le comptage va du plus petit nombre au plus grand, et on peut donc en déduire qu'**André** n'égrène pas un compte à rebours qui serait le prélude à une catastrophe enflammée.

Lorsque les dix cartes ont été comptées, **Coda** demande – non sans appréhension – à **André** s'il a mémorisé une carte. Et contre toute attente, **André** répond par l'affirmative, preuve qu'il y a peut être un Dieu et qu'il a décidé – aujourd'hui – de faire une bonne action pour **André** et de ne pas nous infliger, à nous autres membres du *MCR*, une cruelle épreuve.

Coda demande alors à **André** de mettre ses cartes sur celles de **Coda**, et de mélanger le tout et de mettre ensuite ce paquet de cartes sur le reste du jeu et de mélanger le tout. Et **Coda** annonce solennellement qu'il va essayer de retrouver la carte mémorisée par **André**.

Coda prend le jeu, le parcourt et sort le 4C ... **André** regarde la carte... hésite un moment, semblant plonger dans les affres de sa mémoire, avant de déclarer avec un grand sourire que ce n'est pas sa carte.

Coda avoue qu'il a été déstabilisé et qu'il s'est trompé... Puis il attire l'attention sur les deux cartes posées sur la table depuis le début du tour, rappelant qu'il avait décidé de se donner deux chances supplémentaires.

Coda retourne la première carte en annonçant qu'elle donne la valeur de la carte d'**André**... Il s'agit d'un 8K... La valeur serait donc 8. **André** opine du chef (oh quelle horreur...)

Coda retourne ensuite la seconde carte en annonçant qu'elle indique la famille de la carte d'**André** : un 2P.

La carte d'André serait donc le 8P, ce que confirme l'intéressé.

Coda attire notre attention en disant que les valeurs des deux cartes (8 et 2) additionnées donne 10 et que c'est peut être une indication. Il saisit alors le jeu, distribue dix cartes et la dixième est le 8P, la carte mémorisée par **André**.

Cette routine est le célèbre *Vietnam* de *Dai Vernon*.

Attention dans les explications données au spectateur car il ne faut surtout pas qu'il se trompe.

André a parfaitement joué la comédie (enfin je crois...) et nous a bien fait rire.

Je m'aperçois que je n'ai pas fait très... court, pour décrire cette routine, mais croyez-moi, on pouvait difficilement faire court pour fêter le retour d'**André**.



Coda propose de nous montrer une seconde routine et pour cela demande à Bruce de visualiser dans sa tête une horloge et de regarder sur quelle heure est la grande aiguille. Coda tourne le dos et Bruce est ensuite invité à prélever sur le jeu de cartes le même nombre de cartes. Il doit ensuite les mettre dans sa poche après avoir montré au reste de la salle combien il a prélevé de cartes.

Coda prend ensuite le jeu et précise qu'il ne sait pas quelle heure a été choisie et qu'il va donc montrer douze cartes à **Bruce** en lui demandant de mémoriser la carte dont la position correspond au nombre de cartes prélevées.

Coda montre douze cartes avant de les perdre dans le jeu au moyen d'une coupe.

Il répète la même procédure avec douze autres cartes et c'est **Jean-Luc** qui est invité à mémoriser une nouvelle carte. Ces douze cartes sont également perdues dans le jeu.

L'opération est renouvelée avec **Benjamin**. Et les douze cartes vont ellesaussi se perdre quelque part dans le jeu.

Les cartes restantes sont également perdues dans le jeu.

Au final, trois cartes ont donc été mémorisées dans le jeu.

Coda reprend les douze premières cartes qu'il montre à **Bruce** en lui demandant s'il voit sa carte. La réponse est non.

Coda poursuit avec les douze cartes suivantes et demande à **Jean-Luc** s'il voit sa carte. La réponse est non.

Coda continue avec **Benjamin** et les douze cartes suivantes en lui demandant s'il voit sa carte. La réponse est non.

Les cartes restantes sont montrées et **Coda** demande si **Bruce**, **Jean-Luc** et **Benjamin** voient leur carte. La réponse est non.

Coda s'adresse alors à **Bruce** et lui dit "*Tu te rappelles que tu as mis des cartes dans ta poche avant de débuter le tour*?"

Et là, tout le monde retient son souffre. Ça serait trop extraordinaire.

Est-ce que les cartes mémorisées par **Bruce**, **Jean-Luc** et **Benjamin** vont se retrouver dans la poche de **Bruce** ? La réponse est... non.

Coda poursuit en disant "*Je pense que tu as trois cartes dans ta poche*". La réponse de **Bruce** est ... non. Et il sort quatre cartes de sa poche.

Aïe... Y aurait bien comme un os dans le potage.

Et **Coda** annonce "*Bon, c'est pas grave...*" et il étale le jeu face en bas sur la table et tout le monde peut voir trois cartes face en l'air : les trois cartes mémorisées par **Bruce**, **Jean-Luc** et **Benjamin**.

Ce qui rattrape largement l'erreur sur le nombre de cartes prélevées.

Coda déclare que cela s'appelle *Timely Departure* et que c'est du *John Bannon*.... Ce qui explique ce semi-plantage, car **Pierre** et moi avons tenté chacun une routine de ce magicien... en nous plantant également et du coup j'appelle ce magicien *John Bah non*!

Pendant le déroulement de cette routine, j'ai reçu un appel sur mon téléphone portable. Un sourire éclaire mon visage lorsque je vois le nom affiché : **Draco**.

Je décroche et **Draco** me demande si malgré sa longue absence, il est toujours accepté aux réunions du **MCR**.

Et sans hésiter je lui réponds qu'il est le bienvenu.

Ce qui tombe bien, car il m'annonce qu'il est devant la porte de la *MJC* et qu'il faut venir lui ouvrir. Ce que s'empresse de faire **Louis** car je ne veux surtout pas louper le déroulement de la routine de **Coda**, ni son explication... compte rendu oblige.

Je me lève à présent... Non pas pour *Danette*, mais pour proposer deux routines. L'une pour **Jean-Luc** et l'autre pour **Vincent**.

Jean-Luc est fan de routines *Huile et l'Eau* et j'ai donc consciencieusement appris une routine en ce sens.

Le principe de l'Huile et l'eau est celui des liquides qui ne se mélangent jamais et les tours de cartes façon "huile et l'eau" conduisent à ce paradoxe que les cartes rouges et les cartes noires ne se mélangent jamais... Quoique...

Je présente quatre cartes noires et quatre cartes rouges qui sont mises de façon alternée : Rouge / Noire / Rouge / Noire et ainsi de suite.

On montre clairement que les cartes sont bien alternées.

Une passe magique et on constate que les cartes se sont séparées.

L'expérience pourrait être renouvelée pour arriver au même résultat, mais pour gagner du temps, je passe donc à l'étape suivante lors de laquelle les quatre cartes noires sont mises au-dessus des cartes rouges.



Encore un geste magique et lorsque les cartes sont comptées une à une, on s'aperçoit qu'elles se sont mélangées de façon incompréhensible – pour un non magicien bien évidemment : Rouge / Noire / Rouge / Noire.

Les quatre premières cartes ainsi alternées sont posées face en bas sur la table et on compte les cartes restantes pour montrer qu'il y en a bien quatre.

Un geste magique...

Puis les cartes en main sont retournées, il y a quatre cartes rouges. Et les cartes sur la table sont également retournées, il y a quatre cartes noires. Les cartes se sont mystérieusement séparées.

On fait alors un éventail face en bas avec les quatre cartes rouges et on insère distinctement les quatre cartes noires, une à une, entre les cartes rouges.



Un geste magique...

Quatre cartes sont déposées face en bas sur la table.

On compte les quatre autres cartes.

Le paquet tenu en main est retourné et contient quatre cartes noires.

Mais qu'il y a t'il donc sur la table?

Et le public de dire en cœur "les quatre cartes rouges".

Le paquet est ramassé, retourné et compté.... Il y a quatre cartes... noires, les cartes rouges ont disparu.

Une excellente routine – de mon point de vue – d'**Aldo Colombini** inspirée par **Larry Jennings**. Cela s'appelle **Oil**, **Water and Guts**.

La seconde routine est dédiée à notre magicien conteur **Vincent** "**Tomarel**". J'ai trouvé cette routine sur le DVD de *Bill Abbott Close-up Magic for Kids*. Cela s'appelle *Ed Alonzo Boyd* et cela relate son évasion d'un pénitencier canadien.

Mais comme personne ne connaît *Ed Alonzo Boyd* en France, j'ai transposé l'histoire avec la célèbre évasion de *Frank Morris*, *l'évadé d'Alcatraz*, survenue en 1962.

Cette histoire a été portée au grand écran sous le titre original de *Escape From Acatraz* et le titre français est *L'évadé d'Alcatraz*, dont l'acteur principal est *Clint Eastwood*.

Et ça tombe super bien, car il faut préciser que je suis un grand fan de *Clint Eastwood...* surtout son personnage de *Dirty Harry...* l'inspecteur *Harry Callahan.*



Une pochette est montré et une fois ouverte, on s'aperçoit qu'elle contient quelques photos et une seconde pochette. Les photos sont mises de côté sur la table et la seconde pochette est ouverte. Elle contient – je vous le donne Émile, une troisième pochette....

Au bout de la quatre vingt cinquième pochette tout le monde avait quitté la salle...

Non je plaisante... Cette troisième pochette contient une photo de l'affiche du film l'évadé d'*Alcatraz*, sur laquelle on voit le héros – *Clint Eastwood* – dans une faille d'un mur avec un couteau dans la main.

Toutes les pochettes sont refermées et remises comme au départ l'une dans l'autre.



J'attire alors l'attention sur les photos qui sont sur la table. Elles représentent différentes vues de la *prison rocher d'Alcatraz – The Rock*, qui a fonctionné durant 29 ans et a connu 14 tentatives d'évasion. J'explique, pour me la péter, que ce sont des photos que j'ai prises lors d'un voyage aux USA qui m'avait notamment amené à *San Francisco*. Il est peut être utile de préciser que l'*ile d'Alcatraz* est située dans la *baie de San Francisco*.

Les photos passent de main en main et j'attire ensuite l'attention sur une boite d'allumettes. Une allumette est sortie et allumée. Puis, elle est fichée dans le couvercle de la boite qui joue en quelque sorte le rôle d'un bougeoir.

Et j'explique qu'il y avait en fait trois détenus... *Frank Morris* et les deux frères *Anglin*, qui ont travaillé toute la nuit à la seule lueur d'une bougie pour parfaire leur évasion. Ils avaient tout prévu en fabriquant de fausses têtes en carton pâte et en créant la forme d'un corps dans leur lit.

Et lorsqu'au petit matin, la bougie s'est éteinte (l'allumette s'éteint) les gardes qui effectuaient leur ronde n'ont pas constaté immédiatement l'évasion.

J'ouvre à nouveau les pochettes. D'abord la première... Puis la seconde...

Suspense ...

Toutefois, lors de l'appel, il manquait trois détenus et la visite de la cellule a rapidement conduit à l'évidence : une évasion avait eu lieu et les gardiens n'ont retrouvé sur place qu'un morceau de la scie à métaux dont s'étaient servis les détenus.

J'ouvre la troisième pochette et en sort la photo de l'affiche du film. Il y a à présent une découpe à l'emplacement du visage de *Clint Eastwood*. Et dans la pochette il y a également un morceau de scie à métaux rouillée.



On n'a jamais plus entendu parler de *Frank Morris* mais pour l'administration pénitentiaire des États d'Unis, rien ne prouve qu'il ait réussi son évasion... Et donc officiellement, personne n'a jamais réussi à s'évader d'*Alcatraz*.

Une routine très facile à faire et qui repose surtout sur le détournement d'attention et sur l'histoire racontée, mais qui surprend beaucoup les spectateurs.

En regagnant ma place je constate que **Draco** a pris quelques photos qui par leur inclinaison, me laissent penser qu'il a du visiter la ville de Pise en Italie. Il a également pris quelques notes que je vous livre :

Monsieur le Président,

1 – Huile et Eau (pour Jean-Luc). Pat nous présente une routine d'huile et eau qui ne manque pas de piment.

Les rouges et les noires se séparent comme par Magie et se mélangent comme par Magie aussi.

L'ordre et le désordre... Il faudrait donner la formule à monsieur Hortefeux, ça pourrait l'intéresser.

Au final, les cartes rouges ont disparu... Il ne reste plus que les noires. Désolé monsieur Hortefeux.

2 – Les évadés d'Alcatraz (pour Vincent). Un classique revisité et mis en scène de manière originale. La Magie nous fait rêver... Avec Pat, elle nous permet de nous évader.

Bravo Président!

Merci à **Draco** pour ces commentaires humoristiques (je précise que c'est de l'humour parce que je ne veux pas de problème avec le gouvernement...)

Mais put § ! Arrête de m'appeler *Président*... je suis quand même plus grand que lui, et tu le sais bien...

Oh mince... Là, je viens de me faire un ennemi... Non, non, msieur l'président... Vous êtes pas petit... Vous êtes loin... Nuance...

C'est à présent **Jacky** qui vient nous annoncer qu'il se lance dans le mentalisme.



Jacky a devant lui deux jeux de cartes et il nous précise que l'un de ces jeux est très important. Sur ce jeu "*très important*" se trouve un morceau de papier plié en deux maintenu par un élastique (ou "*une*" élastique... Je ne vois pas bien de ma place...).

Et pour démontrer qu'il a d'ors et déjà acquis toutes les capacités requises pour obtenir son diplôme de Mentaliste qui lui permettra ainsi de faire la connaissance de monsieur Paul Emploi, **Jacky** nous annonce qu'il a inscrit une prédiction sur ce morceau de papier.

Puis, ceci étant précisé, **Jacky** ouvre l'étui de ce jeu et en sort les cartes qu'il étale consciencieusement face en l'air sur la table.

Clément est alors invité à désigner une carte dans l'étalement et son choix se porte sur le 10K.



Pourquoi le 10K me direz-vous ? Et c'est votre droit. Ce à quoi je réponds "*Parce que c'est son choix*..." Ah ah... On fait moins le malin maintenant hein...

Jacky, très professionnel, propose à **Clément** de changer son choix s'il le souhaite, mais **Clément** reste inflexible... Que dis-je... deux flexibles.

La carte – 10K – est alors sortie de l'étalement et placée dans l'étui de l'autre jeu – enfin j'crois.

Mais comme dirait **Coda** "Bon, c'est pas grave...".

Le reste des cartes étalées est rassemblé et rangé dans l'étui supportant le papier...

Jacky attire à présent l'attention sur le papier. Il enlève l'élastique, déplie le papier et fait constater que sur celui-ci est inscrit "*ma prédiction est le...*" avec le dessin d'une carte sur laquelle on voit "*10K*"

Jacky nous demande "... et que ce serait-il passé si Clément avait choisi une autre carte ?" Il propose de renouveler l'expérience avec le choix d'une autre carte. Il ouvre ensuite son papier et ...

"Artch Damned!" aurait-il pu dire...

Bon apparemment, pour reprendre un terme purement magistique : il s'est chié dessus.

Le tour s'appelle *Mental Parano* et c'est de *Mickaël Chatelain*.

Draco, toujours de bon conseil, indique qu'il faut mieux éviter de faire ce tour deux fois de suite, et nous sommes entièrement d'accord avec lui, surtout quand la seconde fois on risque de se planter...

Jacky poursuit en nous disant qu'il a trouvé une amélioration dans la présentation du tour *Steam* avec un jeu de cartes.

Rappelons que *Steam* est une superbe trouvaille d'*Ali Nouira* que je vous encourage vivement à acheter, même si vous avez connaissance du truc, ne serait-ce que pour récompensez le créateur de cet effet vraiment magique.

En gros et pour faire court (une fois n'est pas coutume, rassurez-vous), une carte est pensée par un spectateur qui note le nom de cette carte sur un morceau de papier qui est agrafé et caché sous un jeu de cartes. Le magicien sort le jeu de l'étui tandis que le spectateur se concentre sur sa carte, puis le magicien sort une carte du jeu : la carte pensée par le spectateur.

Jacky nous présente sa variante qui selon lui permet d'être plus clean...

Bon... pourquoi pas... L'astuce est bien pensée, mais personnellement je préfère la méthode "traditionnelle".

C'est **Éric** qui vient maintenant nous parler "*gros sous*". Il est à la recherche d'un billet de banque et finalement sort un billet entièrement blanc en précisant qu'il blanchit son argent en Suisse.

Ah ben c'est le Président qui ne va pas être content...



Puis, **Éric** nous montre une pièce anglaise, un penny ainsi qu'une pièce américaine, un demi-dollar. Ces deux pièces sont enveloppées dans le billet blanc auquel **Éric** met le feu.

André sort aussitôt de sa torpeur et nous nous mettons à trois pour le maîtriser et lui faire une piqure calmante car il a du mal à supporter la vue des flammes sans aussitôt entonner la chanson de *Johnny Halliday* "*allumez le feu*!" et vouloir tout brûler.

Johnny Halliday... encore un qui blanchit son argent en Suisse...

Une fois le billet enflammé, il se consume en un éclair et nous constatons tous que la pièce anglaise à disparu.



Éric prend alors une boulette de papier qu'il enflamme et la pièce anglaise réapparait dans sa main à la place de la boulette qui s'est volatilisée. (ce qui est un terme impropre car une boulette n'est pas volatile...alors qu'une poulette, oui...).

Ce tour s'appelle *Scotch and Soda*. Plusieurs routines différentes sont réalisables. De même, le matériel existe sous différentes versions.

Éric range ses pièces et nous apprend que dans des temps reculés de la Magie, on faisait "*choisir*" une carte... Désormais, on fait "*penser*" à une carte et ça ne s'appelle plus Magie, mais Mentalisme.

Il précise toutefois que ceux qui font encore choisir une carte, la font souvent signer.

Éric tend un stylo à **Draco** qui gentiment s'en saisit et aussitôt retentit une détonation provenant du stylo que **Draco** laisse bien évidemment choir sur la table.

Sauf que c'est trop tard car sa main droite a été arrachée et du coup, on décide à l'unanimité de l'appeler **René Junior**.

Un stylo détonnant... et également étonnant.

Après ce gag explosif, **Drac**... euh **René Junior** est évacué par le SAMU en hurlant de douleur

"Oh **René Junior**! Ta gueule on n'entend pas ce que dit **Éric...**".

On demande gentiment aux infirmiers s'ils veulent un coup de main, mais l'un d'eux décline notre proposition en agitant devant nous la main droite de **Drac**... **René Junior** (décidemment je vais avoir du mal à m'y faire...), récupérée sur le sol, en déclarant qu'ils ont ce qu'il faut...

Une fois le silence enfin revenu, **Éric** demande qu'on lui donne un nombre entre 10 et 20. Et c'est le nombre 13 qui est retenu.

Éric déclare que 13 c'est 1 et 3 et que cela fait 4.



Éric prend le jeu de cartes qui avait été préalablement posé sur la table. Il nous fait voir la carte en quatrième position dans le jeu – sans la regarder - sinon ça serait trop facile, puis cette carte est perdue dans le jeu.

Notre "mentalisme" indique que dans cette discipline, on est capable d'identifier les menteurs et il se propose de poser quelques questions à René Junior qui a finalement réussi à fausser compagnie aux gens du SAMU et qui nous promet de rester bien sage et de ne pas faire de bruit...

"Oh qu'il est moignon ce petit. Et quel courage, quelle détermination... Il va toujours de l'avant **René Junior**...".

Pour les réponses, **René Junior** doit toujours répondre *OUI* quelle que soit la question posée par **Éric**. C'est paraît-il pour "étalonner" le détecteur de mensonge.

Après quelques questions portant sur les cartes du jeu, **Éric** en déduit que la carte est l'As de Cœur.

Ah ya pas à dire, c'est fort un mentaliste... À la limite, plus fort même qu'une menthe à l'eau.

Éric reprend alors le jeu et distribue une à une les cartes en épelant pour chaque carte distribuée une lettre : A-S-D-E-C-O-E-U-R. La carte après le "R" est retournée, c'est l'As de Cœur.

Éric déclare que dans le temps, quand on avait retrouvé la carte du spectateur, le tour s'arrêtait là, mais qu'on peut aller un peu plus loin.

Il continue à distribuer les cartes en les retournant et nous voyons apparaître le 2C, le 3C et ainsi de suite jusqu'au 7C classés dans l'ordre croissant.

Éric nous indique qu'avant, on s'arrêtait là, mais qu'on peut encore faire mieux et que notamment on peut compléter l'As de Cœur avec... Et dans la foulée, il distribue le 10C, le VC, la DC et le RC pour faire une quinte flush à Cœur, en concluant "*Eh maintenant le tour s'arrête car on ne peut plus aller plus loin...*".

Cette routine "*Encore plus* loin" est un classique et **Éric** nous indique que cette version est de *Roberto Giobbi*.

J'en profite pour rappeler qu'**Aldo Colombini** a une excellente version d'un effet similaire, pleine de gags (un 16T par exemple..) et qu'au final, il justifie ne pouvoir aller plus loin par le fait qu'il ne lui reste plus que des cartes blanches.

Et cette version est expliquée dans la partie secrète du site du MCR...

Antoine, notre benjamin, propose de nous montrer un tour très rapide... D'ailleurs, je me demande pourquoi il précise cela, car **Antoine** montre tout le temps des tours très rapides.

"Mais pas si vite ... " (7^{ème} Compagnie)

Antoine pose trois As sur la table puis étale le jeu de cartes.

Il nous fait remarquer qu'il manque un As... et tout à coup, une carte s'éjecte de l'étalement, traverse la pièce et vient se ficher dans l'œil gauche de **Drac...René Junior**...

Non je déconne... J'arrête de me moquer sinon je vais me prendre un coup de moignon...



Bon, une carte s'éjecte de l'étalement et c'est...

Roulement de tambour... l'As manquant.

Cela s'appelle *Eject* et c'est de *Mathieu Bich*.

Et c'est maintenant au tour d'un autre benjamin, sauf que celui-là, c'est son prénom : **Benjamin**, qui fidèle à son habitude est arrivé un peu à la bourre... au point qu'il n'a pas eu le temps de manger et que pendant un moment il a transformé la salle Galilée de la *MJC* en salle de Fast Food.

Donc, maintenant qu'il a le ventre bien rempli, je me dis que **Benjamin** va pouvoir tenir... tenir...

Mais contre toute attente, il indique qu'il n'a que deux tours à présenter.

Certes, mais ils durent combien de temps ces deux tours?

Pour le premier tour, **Benjamin** sort un jeu de cartes qu'il mélange et il fait ensuite choisir une carte au "*stop*". Il s'agit du 2P qui est à présent perdu dans le jeu.

Petite fioriture et une carte apparaît face en l'air : le 4P.

Nous indiguons que ce n'est pas la carte choisie car il s'agissait du 2P.

Très joueur, **Benjamin** déchire le 4P en deux et nous fait remarquer malicieusement que désormais il y a deux 2P.

Mouais... Escroc!

Benjamin frotte alors une moitié de 4P sur sa manche et nous montre que cette moitié de carte vient de se transformer en une petite carte 2P.

Voilà qui est nettement mieux.

Puis en deux temps trois mouvements (et même plus rapidement) voilà que cette petite carte se transforme en 2 de Pique de taille normale.

Magique! C'est de **Thomas Yerling**, et ça s'appelle **Wrong Card**.

Pour son second tour, **Benjamin** prend une carte blanche dans un jeu blanc et inscrit quelque chose qu'il nous dit être une prédiction. Puis il met cette carte dans sa poche.

Benjamin me demande de lancer un objet à quelqu'un dans la salle et du coup je lance la main droite de....

Non je déconne... Je lance la petite boite d'allumette que j'ai utilisée tout à l'heure car j'ai horreur du sang.

C'est **Vincent** qui la récupère et **Benjamin** lui demande de choisir une famille de carte puis de relancer la boite à quelqu'un d'autre. **Vincent** choisit "*Carreau*" et lance la boite à **Jacky**, lequel est invité à choisir s'il s'agira d'une carte haute ou d'une carte basse. **Jacky** choisit "*haute*" puis lance la boite à **Clément** qui choisit "*Dame*".

Apparemment le choix de la *Dame de Carreau* est vraiment libre. Sauf à imaginer qu'il y aurait des complices... Il y a eu des précédents... Relisez le compte rendu de la réunion chez **Théo** et vous comprendrez...

Benjamin prend alors un second jeu de cartes et en sort la Dame de Carreau qu'il pose sur la table.

Puis, il va chercher à sa poche sa carte de prédiction sur laquelle est inscrit.... Tada ! "La Dame de Carreau".

On parlait de *CardToon* de *Dan Harlan*, tout à l'heure... et bien, le principe est assez ressemblant. C'est tiré d'une conférence de *Duraty*.

Et **Benjamin** tout en rangeant son matériel nous déclare "*Voilà*, *c'est tout*."

Et moi de m'exclamer "C'est tout ? Non sans déc...?"

Et **René Junior** s'exclame "*Si, si... Il y a deux decks...*" avant de se mettre à rire en mettant son moignon devant sa bouche.



Et tout à coup, je me rends compte que subjugué par **Benjamin**, je n'ai pris aucune photo pour immortaliser cette prestation.

Honte à moi... Aussi, pour me faire pardonner, je mets dans ce compte rendu une photo de **Benjamin** provenant d'une réunion précédente.... Assez ancienne toutefois puisqu'elle date de sa première période *MCR*...
Mais c'est juste pour le fun.

Pierre prend la place de **Benjamin** et nous indique qu'il va nous montrer un tour qui à 90% du temps marche à 100%.

Il fait – tant bien que mal – choisir une carte à **René Junior**.

Puis il montre un bracelet en plastique jaune sur lequel est inscrit <u>MAGIECOMIK TV</u>. Il s'agit, explique t'il, d'un bracelet publicitaire pour le site lancé par le magicien canadien francophone *Patrick Kuffs*. Un site qui se veut quelque peu déjanté.



Il retourne alors le bracelet et nous constatons que le nom de la carte choisie par **René Junior** y est inscrit.

Pierre précise, non sans malice en me regardant, que le choix de la carte a été réalisé grâce à une technique de **John Bannon**.

Ah Bah oui... Pour une fois que ce n'est pas "Bah non..."

Louis propose de nous montrer une autre routine. Il fait pour cela choisir une carte au "stop" à **Clément**.

La carte est ensuite signée par **Clément** avant d'être perdue dans le jeu.



Puis sans transition, **Louis** demande si quelqu'un aime les *Tic-Tac*.

Question plus sotte que grenue dans le contexte de ce tour car ce n'est pas le moment de bouffer des bonbons et nous attendons tous qu'il retrouve la carte de **Clément** comme tout magicien qui se respecte.

Sans attendre de réponse, **Louis** sort de sa poche une boite de *Tic-Tac*. La boite contient un seul et unique *Tic-Tac*, qu'il fait tinter dans la boite dans la secouant... Puis tout à coup, on se rend compte que vient d'apparaître dans la boite une carte pliée dont on ne voit que le dos.

Louis ouvre la boite de *Tic-Tac* et fait tomber la carte sur la table.

La carte est dépliée: c'est la carte signée par Clément.

Intact, de *Jessie Feinberg*, avec une petite modification fort astucieuse de la part de **Louis** qui nous a tous bluffés car nous connaissions – pour la plupart d'entre nous – ce tour mais pas présenté de cette façon.

Bravo Louis!

Grâce à un rouleau de Gaffer (de la toile adhésive renforcée pour ceusses et celses qui ne connaissent pas), **René Junior** enfin... **Draco** quoi... a réussi à réparer tant bien que mal sa main droite, et il nous propose de nous montrer une petite routine utilisant quatre Dames.

René Junior redevenu **Draco**, enfin presque... parce qu'il est quand même obligé de travailler de la main gauche, demande à **Clément** quelle est sa Dame préférée et c'est la DK qui est élue Reine de l'Année.

Étonnant, car c'est la seule Dame à avoir un dos rouge alors que les autres ont un dos bleu.

Notre magicien précise que lorsqu'il présente ce tour, il y a toujours des gens qui demandent ce qui se serait passé si la DC avait été choisie.



Et **Draco** de montrer que c'est exactement la même chose.

La DC est la seule a voir un dos rouge alors que les trois autres ont un dos bleu.

Oh, oh... étonnant.

Et **Draco** de poursuivre, en indiquant que certains lui ont même demandé ce qui se serait passé si la Dame de Pique avait été choisie...

Et là, notre Showman poursuit en disant que c'est la même chose. La DP est la seule avec un dos bleu alors que les trois autres ont un dos rouge.

Puis il nous montre que c'est pareil pour la DT qui a elle aussi un dos bleu alors que les trois autres Dames ont un dos rouge.

De plus en plus étonnant.

Et **Draco** de conclure qu'en fait nous avons peut être été victimes d'une illusion d'optique car tous les dos sont rouges...

Et nous voyons quatre dos rouges...

À moins qu'ils ne soient ... bleu...

Et nous voyons à présent quatre dos bleus.

C'est de *Mickael Skinner*, et on aime beaucoup.

Content de son succès, **Draco** propose de nous montrer une routine de mentalisme de **Patrick Kuffs**.

Pour cela, il sort un paquet de petites cartes blanches et en prend une sur laquelle il dessine – tant bien que mal avec sa main gauche – un petit poste de télévision "vintage" - vous savez, avec la vielle antenne avec deux brins posée sur le dessus.

Eh mec ! Faudrait peut être te tenir au courant... On est à l'ère du numérique, de la TNT ...

Et là je vois **Draco** qui blêmit...

Non non, cool mec... J'ai dit TNT... pour Télévision Numérique Terrestre... pas pour l'explosif *TriNitroToluène*.

Et instantanément, **Draco** se détend rassuré de ne pas devoir y laisser sa seconde main, voire pire.

Puis, notre dessinateur de BD (de Bande Dessinée... Et pour avoir des bandes dessinées, il faut porter des slips *Walt Disney*...) remet son chef d'œuvre à **Clément** et lui demande de dessiner dans l'écran de la TV un objet de son choix.



Ceci ayant été fait, la carte est perdue dans le paquet sans que **Draco** n'ait regardé ce que **Clément** a dessiné.

Le fils spirituel de **Patrick Kuff** prend ensuite une carte blanche sur le dessus du paquet et dessine une nouvelle télé qu'il nous montre en précisant qu'il va demander à **Clément** d'allumer mentalement sa télé et de se concentrer afin de lui transmettre l'image de l'objet auquel il a pensé et qu'il a dessiné.

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

Bon, contre toute attente, la réception est apparemment bonne malgré que nous soyons dans un sous-sol et **Draco** se met à dessiner (toujours de la main gauche...).

Puis, ayant terminé son dessin, il le pose face en bas sur la table et il cherche ensuite le dessin de **Clément** dans le paquet de cartes blanches.

Tout le monde constate alors que **Clément** a dessiné une maison.

Draco retourne à présent son papier et nous fait constater qu'il a lui aussi dessiné une maison et qu'il a inscrit sous son dessin le mot "*maison*".

Routine pleine de subtilité et qui fait appel à quelques notions de cartomagie.

Draco poursuit sur sa lancée en nous montrant l'accessoire qui arrache...

Oh pardon... Non, non, pas "qui arrache"... Qui tue? Euh non, non, pas "qui tue"...

Il y a certaines expressions qu'il faut peut-être mieux éviter sous peine de se prendre un coup de moignon...

L'accessoire qui... qui va bien et je dirais même qui va mieux que la main droite de ... Euh désolé!

Cet accessoire dont – chers lecteurs – vous attendez tous le nom avec impatience est le *TeleThought Wallet*... Disponible en deux tailles – small (petite), et large (grande) - dans toutes les bonnes boutiques de Magie pour une somme assez rondelette il faut bien le reconnaître mais la technologie a un prix....

Draco nous fait une démonstration de ce petit portefeuille (il a la version "*small*") et il faut reconnaître que c'est hyper bien pensé pour ceux qui veulent se spécialiser dans les effets de mentalisme.

C'est à présent notre magicien conteur — **Vincent "Tomarel"** qui vient nous narrer l'histoire non encore écrite de la séparation des *Dalton*.

Vous savez... Les *Dalton*, ces bandits pas manchots...

Oups! Désolé **Draco**...

Ces bandits, bêtes et méchants qui sont systématiquement arrêtés après leurs méfaits par le célèbre *Lucky Luke*, l'homme qui tire plus vite que son ombre.

Vous savez ce *cow-bo*y solitaire qui, du fait de la Loi française sur le tabagisme, a du arrêter de fumer pour mâcher un brin d'herbe.



Ah, on parle de "fumer"... et en entendant ce mot, **André** comprend "fumée" et sort de sa léthargie car pour lui il n'y a pas de fumée sans feu...

"Allumez... le feu ..." commence t'il à chanter.

Et hop! Une petite piquouse et le calme revient aussitôt.

Tomarel a décidé de nous apprendre un scoop : les *Dalton* se séparent.

Rien à voir avec ces *boy's band* éphémères qui après quelques titres au Hitparade veulent faire des carrières solo.

Non, cette séparation est murement réfléchie et elle est le fruit d'une réflexion intense de la part de *Joe Dalton* qui a constaté qu'aussitôt que lui et ses frères faisaient un mauvais coup, *Lucky Luke* les retrouvait et les renvoyait illico presto en prison... mais pas à *Alcatraz*, parce que ça, c'est une autre histoire.

C'est la raison pour laquelle *Joe* a pensé qu'en partant chacun de leur côté les quatre frères multipliaient leur chance d'échapper au mâcheur de brin d'herbe.

Si c'est réellement le seul usage qu'il fait de l'herbe...



Quatre Rois symbolisent les *Dalton : Joe, William, Jack* et *Averel*, lesquels venant de faire un énième hold-up, ont divisé le butin et s'apprêtent à se dire au-revoir en agitant leurs mouchoirs.

Les quatre Rois sont perdus dans le jeu.



Tomarel étale le jeu et l'on constate que le VC est face en l'air. *Lucky Luke* vient de faire son apparition. Les ennuis vont commencer pour les *Dalton*.

Et très rapidement, tout s'enchaîne... en chaines, comme vont bientôt l'être les *Dalton* dans le futur pénitencier qui va les accueillir.

Le jeu est à nouveau étalé et le RP apparaît face en l'air. Fin de l'aventure pour *William*.

Dans la foulée, c'est *Joe*, incarné par le RK, qui est retrouvé sur le dessus du jeu.

On aurait pu penser qu'*Averel*, le plus bête des quatre frères, allait être le premier capturé... et il a surpris tout le monde... Toutefois, ce répit n'est que de courte durée car *Lucky Luke* a décidé de faire appel à son arme secrète : *Rantanplan*, le chien le plus stupide de l'Ouest.

Tomarel distribue une carte par lettre en épelant R-A-N-T-A-N-P-L-A-N. La dernière carte correspond au RT qui symbolise *Averel*.

Jack est le moins bête des quatre frères, sans aller jusqu'à dire qu'il est le plus intelligent... C'est le Roi du déguisement, le **Arturo Bracchetti** des mauvais garçons. Son idée de se déguiser aurait pu être qualifiée de géniale... Un 10P est montré... Hélas, c'était sans compter sans la perspicacité de **Lucky Luke**... Le 10P vient de se transformer en RC.

Les quatre fils de "*Ma' Dalton*" sont à nouveau réunis derrière les barreaux.

Une jolie variation sur *les As Gangsters*.

L'après midi touche à sa fin. Certains ont déjà pris congé. Les irréductibles, dont je fais partie, restent pour se montrer encore quelques routines et quelques techniques.

Il est plus de 18h30, et il est l'heure de se quitter et de se serrer la main pour se dire au revoir...

Ah! Désolé Drac... René Junior... On s'fait la bise?

Prochaine réunion le samedi 19 février 2011. Venez nombreux.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

<u>PS</u>: je précise que lors de cette réunion, aucun magicien n'a été maltraité, ni n'a été blessé de quelque manière que ce soit et qu'une bonne partie des conneries que vous avez lues dans ce compte rendu est le fruit de mon imagination déjantée, voire même le résultat d'une utilisation trop intense de drogues illicites voici quelques années dans le cadre de mon activité professionnelle.

Quant aux photos où l'on voit **Draco** utilisant sa main gauche... Ben j'avoue les avoir inversées et truquées, et je vous rassure tout de suite, il a toujours sa main droite et il s'en sert de façon magistrale, tout comme de sa main gauche, pour nous présenter de superbes routines.

Quant à **André**, il a été d'un calme olympien, il n'a aucunement été nécessaire de lui injecter un tranquillisant lors de cette réunion et nous espérons le revoir à la prochaine réunion.

Et puisqu'on parle de photos truquées, **Théo** m'a envoyé cette photo de **Draco**... légèrement retouchée...

Attention, les aliens sont parmi nous...



(la photo originale est en page 30 de ce compte-rendu)

RÉUNION DU 19 FÉVRIER 2011

Samedi 19 février 2011... premier jour des vacances scolaires de la zone B, dans laquelle se trouve l'Académie de Rouen.

Rouen, ville traversée par un fleuve appelé la Seine et qui comporte donc deux rives : la rive droite et la rive gauche.

Rouen rive gauche, où se trouve une Maison des Jeunes et de la Culture.

Une maison des Jeunes et de la Culture qui accueille chaque mois une réunion d'un club de magie qui se nomme *Magicos Circus Rouennais*.

Mais voilà... nous sommes le premier jour des vacances scolaires de ... (air connu). Aussi, la question qui me passe par la tête est : "*Combien seronsnous à cette réunion ?*" Ahhhh !!!... cruelle incertitude de l'Être.

C'est toujours un peu le casse-tête pour fixer la date des réunions du club. En général, nous essayons (hum... j'essaie..) de choisir le troisième samedi du mois... mais parfois, avec les vacances scolaires de ... (air connu) il faut s'adapter tout en laissant quand même un peu de temps entre deux réunions – ne serait-ce que pour me laisser le temps de faire le compte rendu.

Ah si tout le monde avait – comme moi – de grands enfants, le problème des vacances scolaires de ... (air connu) serait réglé.

Bon mine de rien, voici plus d'une demie-page que je déblatère sur les vacances scolaires de ... (Aïe ! Non, pas sur la tête...) et je n'ai encore rien écrit d'intéressant. Non pas que j'ai la prétention de faire des comptes rendus intéressants... loin de là... J'ai simplement l'ambition que ces comptes rendus vous fassent sourire, voire même rire un peu.

À l'heure où je rédige ces quelques lignes (il est 13h19 pour ceux qui aiment la précision), la réunion a déjà eu lieu et je peux déjà vous dire que ce compte rendu sera beaucoup moins déjanté que celui du mois dernier. Une façon comme une autre de ne pas vous habituer à ne lire que des conneries.

Essayons – pour une fois – d'élever un peu le niveau (mon niveau)... littéraire ? Quoique le terme "*littéraire*" soit un terme un peu fort, s'agissant de comptes rendus de réunions de Magie, qui ne passeront probablement pas à la postérité.

Parlons plutôt (pas le chien) de "niveau narratif".

Et voilà ! Une page et nous n'avons toujours pas encore parlé de Magie. Pas mal non ? Si ça, ce n'est pas magique...

Allez, je me lance...

Samedi 19 février 2011 – 14h45 – salle Copernic – MJC ROUEN Gauche.

Sont présents :

- 1. Patrice,
- 2. **Clément** qui a déjà prévu de se faire charrier... Ah ça commence bien.
- 3. Philippe,
- 4. David "Coda",
- 5. **Éric**.
- 6. Louis,
- 7. Alban,
- 8. Christophe,
- 9. **Thibault**, un des membres de la première heure, qui promet de venir plus souvent... Un ange passe ...
- 10. Jean-Luc,
- 11. Antoine.

Une petite photo de famille et hop, nous pouvons démarrer.



Les préliminaires sont importants avant d'entrer dans le vif du sujet...

Ne voyez aucune connotation sexuelle dans cette affirmation, je voulais juste dire qu'il est important d'aborder les informations diverses avant d'attaquer la Magie proprement dite.

Non mais, vous imaginiez quoi?

Je commence d'abord par évoquer le site du <u>Magicos Circus Rouennais</u> et sa partie "Keep Your secrets secret..." en signalant que j'ai commencé à y mettre diverses explications de techniques de cartomagie et qu'il y a également tout plein de routines dont certaines très intéressantes (si, si ... - Pas l'impératrice – je vous assure...). Étant précisé que tout un chacun dans le club peut m'adresser des contributions afin que je les mette en ligne.

Quelques mots concernant nos amis **Spontus** et **Draco**... ça ne mange pas de pain et ça fait toujours plaisir...



Nos deux joyeux duettistes du *Close-up Show* sont partis pour Blackpool en Écosse avec la ferme intention de vendre quelques exemplaires de la *Spontus 360*, cette lévitation créée par **Spontus** permettant de faire léviter une personne – non complice du magicien – et ce, entièrement entouré. Nous attendons avec impatience de savoir ce qu'il en est, car l'idée développée par **Spontus** est très novatrice.

Pour vous en convaincre, je vous invite à vous rendre sur le site dédié à cette création. Il suffit pour cela d'aller sur le site du <u>Magicos Circus</u> <u>Rouennais</u> (ça fera tourner le compteur de visite ... Ya pas de petits profits...) et de cliquer sur l'image dans le menu "*Spontus 360*" pour suivre le lien.

Je précise que cette publicité est gratuite... Je ne touche rien sur les ventes de cette lévitation, et....

Tiens mais c'est vrai ça au fait... Je ne touche rien là-dessus... Dis donc **Spontus**, viens voir par ici...II faut qu'on cause.

Autre information d'importance vitale : il y a des *Sharpies* en vente au magasin Hyper U de Le Grand Quevilly près de Rouen.

Oui, vous avez bien lu... Il y a des *Sharpies* en vente au magasin Hyper U de Le Grand Quevilly !

Non, il ne s'agit pas d'une race de chien...



Je rappelle qu'il s'agit d'une marque de stylo de type "*marqueur à encre à séchage rapide*" appartenant à la société américaine Sanford.

Les *Sharpies* sont utilisés par tous les grands magiciens américains (et les moins grands aussi d'ailleurs...) et tout magicien qui se respecte - et qui respecte son public - se doit d'avoir un *Sharpie* pour faire signer une carte choisie s'il ne veut pas passer pour un baltringue.

D'autant qu'à Hyper U, il y en a des noirs, des de toutes des couleurs et même du type "rétractable".

Ah, on me signale qu'il y a également des *Sharpies* à Carrefour.

Dingue ! On va enfin pouvoir devenir de vrais magiciens et prendre des pseudos à consonance anglo-saxonne.

Et comme j'ai sacrifié quelques euros pour m'acheter quelques *Sharpies*, merci de m'appeler désormais **Pat** et non plus **Patrice**.

The Great Pat ou bien Pat Magic... ou bien Magic Pat (ben oui ça marche dans les deux sens...) ou bien

Non laissez tomber... Continuez à m'appeler **Patrice**, de toute façon je ne serai jamais un grand magicien.

Comme il n'y a plus d'informations diverses et variées, (c'est à dire d'informations diverses et récentes... car sinon ça serait des informations diverses et avariées...), **Jean-Luc** propose de débuter la partie magique car il doit nous quitter de bonne heure.



Jean-Luc précise qu'il va nous montrer une routine remontée à partir d'une vidéo de **Bernard Bilis**.

Il nous montre alors quatre Jokers à dos bleu.

Deux Jokers sont posés sur la table et presque aussitôt les deux Jokers tenus en main change de couleur de dos qui devient rouge.

Les quatre Jokers sont repris en main, et les deux Jokers à dos rouge sont posés sur la table.



Mais tout à coup, les deux Jokers à dos bleu tenus en main changent également de couleur de dos... enfin, l'un des Jokers uniquement qui apparaît avec un dos rouge tandis que le second conserve son dos bleu.

Mais qu'y a t'il donc sur la table... Et là, surprise!

À la place des deux Jokers à dos rouge, il y a un Joker à dos rouge et un Joker à dos bleu.

Voilà qui est bien étrange.

Les quatre Jokers sont repris en main. Un Joker à dos bleu et un Joker à dos rouge sont posés sur la table et voilà qu'un nouveau changement intervient dans les Jokers tenus en main puisqu'ils ont à nouveau tous les deux un dos rouge.

Mais alors, quid des deux Jokers sur la table. Ils ont à présent un dos bleu.

Les quatre Jokers sont rassemblés et une fois comptés on s'aperçoit qu'ils ont tous les quatre un dos bleu... comme si rien ne s'était passé.

Illusion d'optique et réelle magie?

Ces changements de couleur à répétition sont vraiment magiques.

La première fois que j'ai vu faire cette routine, c'était dans la cave du bar le Trio à Rouen, le 8 décembre 2002 lors d'une réunion de ce qui n'était que les débuts du futur *Magicos Circus Rouennais* (cf le compte rendu – très succinct de cette réunion que vous pouvez retrouver sur notre site).

J'étais alors encore un "*newbie*" en Magie (traduisez un "*novice*" un "*débutant*") et cette routine présentée par **Thibault** – ici présent – m'avait



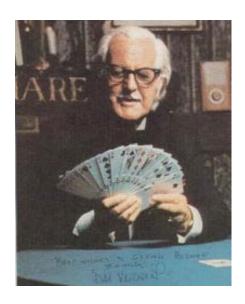
fortement impressionnée. Au point que je m'étais creusé la tête pour trouver la solution... J'en avais d'ailleurs trouvé une qui fonctionnait bien mais qui nécessitait une carte de plus que prévu.

Depuis, cette routine a rejoint mes tours de petits paquets car elle est vraiment percutante même si je n'utilise pas – faute de le faire correctement - le mouvement de "claquement" des cartes qu'utilise **Bernard Bilis** pour rendre ces changements de couleur encore plus flash.

Et c'est à présent **Clément** qui prend la suite en précisant d'emblée qu'il va nous présenter deux tours qui ne sont pas encore au point et qu'il s'attend à se faire charrier.

Évidemment cette remarque suscite de notre part un éclat de rire général. "Se faire charrier"? Ah bon? Quand et surtout par qui?

Clément poursuit en disant qu'il va nous présenter un *Triomphe* de *Dai Vernon* et une routine de *Tamariz*, "que je vais surement foirer" précise t'il...





Ce qui déclenche à nouveau les rires car **Clément** aime bien **Juan Tamariz** et notamment sa routine **Triple Coïncidence** pour laquelle il n'a pas eu trop de chance devant nous lors de sa présentation... à quelques reprises.

Et **Clément** de conclure "bon, je ferme la parenthèse..." Et moi d'enfoncer le clou "Ah, parce que tu l'avais ouverte?"

Pour la première routine, **Clément** présente deux jeux de cartes. Un pour le magicien et un pour le spectateur qui sera incarné (à spirales) par **Jean-Luc**.

Clément nous dit retourner une carte dans son jeu et s'exécute (Pan !). Puis il coupe son jeu.

Jean-Luc est invité à mettre son jeu en éventail pour vérifier que toutes les cartes sont bien différentes et bien mélangées.

Puis **Clément** lui demande de mélanger le jeu et de le couper...



Jean-Luc doit ensuite prendre le jeu – le mettre derrière son dos – et retourner, sans la regarder, une carte qui est mise dans le milieu du jeu.

Et alors que la routine va se poursuivre... **Clément** s'écrie (tandis que moi j'écris) : "... Et ce qui est exceptionnel, c'est que je me suis planté..."

Alors forcément, tout le monde attend la suite, le pourquoi du qu'est-ce, du comment...

Finalement, **Clément** préfère nous expliquer comment la routine aurait du se passer – sa carte et celle de **Jean-Luc** auraient du être identiques - et nous indique que c'est une routine faite à partir du principe du *Cardiologist Deck* de *Tomas Medina* et du jeu *Brainwave*.

Clément enchaîne sur une question qui le tracasse par rapport au *Cardiologist Deck* et aux jeux basés sur le même principe de "*fabrication*", à savoir : "*Comment empêcher les gens de couper le jeu par les grandes tranches*?"

Je propose de poser le jeu près de l'étui en faisant en sorte qu'une des grandes tranches du jeu soit en contact avec l'étui ou très près pour obliger le spectateur à couper par les petites tranches et plus simplement **Thibault** suggère de dire au spectateur de prendre le jeu en main gauche et de lui demander de le couper avec sa main droite ce qui – normalement, de part la tenue – se fera par les petites tranches.



Clément, content de ces réponses, continue avec sa seconde routine.

Un jeu de cartes est coupé par **Jean-Luc** et une carte est choisie : 3K.

Cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé.

Puis une moitié du jeu – face en l'air - est mélangée avec la seconde moitié – face en bas.

Les cartes sont donc logiquement pour certaines, face en l'air et pour d'autres, face en bas...

Sauf quand on est magicien, car en fait, toutes les cartes sont dans le même sens, sauf la carte choisie par **Jean-Luc**.

Clément explique qu'il a quelques soucis avec le "*mélange*" face en l'air – face en bas et chacun y va de sa proposition.

Coda explique comment selon lui le mouvement doit s'opérer...

Puis, je rajoute une couche - tout en précisant que je ne sais pas le faire - en citant crâneusement la technique d'**Allan Ackerman** avec son sourire énervant dans la série **Advanced Card Control**.

C'est vrai ça... **Ackerman** montre et explique les mouvements techniques comme si c'était d'une simplicité extrême et fait ensuite un grand sourire du genre "Facile non?"



Y m'énerve celui-là!

Jean-Luc propose ce que **Dominique Duvivier** appelle le **Mélange Chinois**, dans son DVD "L'école de la Magie volume 1" et que **Bernard Bilis** appelle le **Mélange Japonais** dans son DVD "La Magie par les Cartes volume 3". Cette façon de procéder permet d'arriver au résultat escompté sans prendre trop de risques au niveau de la manipulation.

Cette différence d'appellation dans ce "*mélange*" confirme que nos deux magiciens français ont quelques divergences de points de vue et qu'il leur a fallu une imagination "*débridée*" pour trouver ces noms qui symbolisent l'Asie et l'imagination... des bridés.

Quelqu'un connaît peut être le nom que les anglo-saxons donne à cette technique ?

Content, Clément va se rassoir.



Jean-Luc revient aussitôt devant nous avec un problème lui-aussi.

Il nous montre ce tour classique des feuillets blancs qui se transforment en billets de banque.

Son problème est qu'il cherche une version plus... *flash*. Il dit en avoir vu une sur le net mais ne se rappelle plus qui la présentait.

De la discussion jaillit la lumière et c'est **Clément** et **Éric** qui lui suggèrent *Extrem Burn* de *Richard Sanders*. **Thibault**, pour sa part, propose d'utiliser du F.I et tout le monde des magiciens comprendra bien évidemment ce à quoi il fait allusion.

Et fort intrigués, nous posons nous aussi une question à **Jean-Luc** :

"Euh dis donc Jean-Luc, ça ressemble à de vrais billets de 20 euros ce que tu utilises..."

Et **Jean-Luc** de répondre tranquillement que ce sont effectivement de vrais billets de banque parce qu'il trouve qu'utiliser de faux billets devant un public, ça gâche beaucoup de la Magie de l'effet.

Je comprends mieux maintenant pourquoi **Jean-Luc** se promène toujours avec un mec hyper baraqué ayant une bosse assez proéminente au niveau de l'aisselle gauche et qu'il présente laconiquement comme "*un ami...*". Vous pouvez d'ailleurs le voir sur la photo, il est assis au fond de la salle.

 $\hat{\mathbf{U}}$



Non je déconne... Une fois de plus, j'ai raconté n'importe quoi. Mais, comme j'ai pensé que certains allaient peut-être aller jeter un œil à nouveau sur la photo de famille, j'ai mis un espace coloriage pour faire patienter les autres. Louis nous apprend qu'il a fait une prédiction sur son bras...

Nous, dans un premier temps on pense qu'il a dit "sur son drap"...

Bon à son âge, quand c'est dans les draps, ça s'appelle pas une prédiction mais bon ...

Mais finalement on comprend mieux lorsqu'il nous montre la suite...



Dans un premier temps, **Louis** fait choisir une carte au "*stop*" à **Thibault**. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Puis, Louis fait semblant de prendre l'étui du jeu.

En fait, pour ceux qui croit à la Magie (pfff je me marre...), il prend l'étui de façon invisible et met la carte dedans, également de façon invisible.

Louis soulève alors sa manche de sweet-shirt et nous montre qu'il a un étui de jeu de cartes dessiné sur le bras.

Et tout à coup, il étire sa peau au niveau du haut de l'étui et une carte apparaît comme semblant émerger de l'étui... Et la valeur de cette carte correspond à celle de la carte choisie... librement... par **Thibault**.

Ah.... Le "bras"... et pas le "drap"... Ah ben on comprend mieux pourquoi **Louis** parlait de prédiction.



Marrant et inattendu. Ca s'appelle "*Rizer*" et c'est d'*Éric Ross* et de *B. Smith* (ça sent le pseudo...)

Pour réaliser ce miracle il faut

Moi je sais... Moi je sais Et vous ? Non ? Ah ben c'est con ...

Cet effet est en quelque chose l'effet revisité et amélioré de la carte à la cendre, dans lequel le nom d'une carte choisie apparaît sur le bras du magicien en le frottant avec de la cendre.

Il est 15h30... Quelqu'un frappe à la porte de la salle, et donc forcément, on répond "*Entrez*".

Et devinez qui fait son entrée?

Benjamin... l'homme qui fait des tours de magie avec des montres et qui n'est même pas capable de s'en acheter une !

Bon apparemment, cette fois-ci il a eu le temps de manger car il ne sort pas – comme le mois dernier – un menu McDo (pub gratuite) de son sac.

Je me dis... "Tiens, y'en a surement un autre qui va se faire charrier aussi dans le compte rendu".

Mais **Benjamin** a l'habitude de se faire charrier... "*Hein Benjamin*?" Pfff même pas peur de moi et de mon compte rendu.

Cela fait longtemps que **Philippe** ne nous a pas nargués avec un tour casse-tête dont il a le secret.

Alors? Est-ce pour aujourd'hui?

Phil – je l'appelle comme ça pour faire anglo-saxon - nous répond que c'est fini les tours énervants et qu'il va faire dans le classique. Ce qui me fait dire que **Phil** est mignon... avec nous (pour moi, cuisson à point s'il vous plait..).

Comme matériel : un jeu de cartes et un militaire... Et c'est à nouveau un militaire qui gagne presque le gros lot : une boite de préservatifs, juste à côté de la montre en or... Ah quel dommage!

Ah! Non, on me signale que c'est **Jean-Luc** qui se porte volontaire. Ah oui, j'ai confondu "*volontaire*" et "*militaire*"... Et d'ailleurs l'un n'empêche pas l'autre et vice et versa...

Phil fait défiler les cartes face vers **Jean-Luc** en lui demandant de prélever sa carte chance... mais sans en nommer la valeur et sans la monter... sauf à nous. Il s'agit du 6K.



Le jeu est à présent coupé en plusieurs petits paquets et la carte est perdue.

Vue comment cette carte a été perdue dans le jeu, je mets **Phil** à défi... de retrouver cette carte (oui je sais, celle-là est un peu nulle, mais on ne peut pas être au top niveau tout le temps...)

À défaut de couper le beurre, **Phil** a coupé... une dernière fois le jeu et se propose de retrouver la carte de **Jean-Luc**.

Il met alors le jeu face à lui. Et si **Phil** hisse... le jeu à hauteur de ses yeux c'est justement dans le but de retrouver cette fameuse carte.

Et voilà Phil de faire... défiler les cartes avant d'en sortir une : le 8K.

Nous lui faisons remarquer que ce n'est pas la bonne carte et plein d'aplomb – mais la plupart des **Phil** en ont...

Ah ben oui... Celle-là, il fallait la trouver... "*Phil*... *Aplomb*"... ça y est, vous suivez?

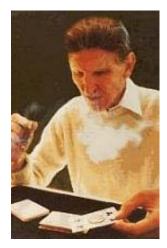
Comme vous l'avez surement remarqué, il y en a d'autres comme celle-là dans les lignes que vous venez de lire. Cela fera d'ailleurs l'objet d'un jeu à la fin de ce compte rendu.

Phil nous répond que c'est normal car c'est sa carte chance à lui. Et que c'est elle qui va servir pour retrouver la carte de **Jean-Luc**.

Et voilà **Phil** qui distribue une à une les cartes du jeu en épelant HUIT DE CARREAU et la carte suivante est le 6K, la carte de **Jean-Luc**.

La méthode de perte de carte au moyen de plusieurs coupes est – je crois – d'**Ed Marlo** et cela repose sur un principe très simple mais très efficace dont je ne peux bien évidemment pas parler dans ce compte rendu.

Content de son effet, **Philippe** propose de nous montrer une seconde routine avec l'aide de **Thibault**.



Neuf cartes sont choisies – face en bas – de façon à ne pas en connaître la valeur. Le choix est donc entièrement libre. Puis, elles sont réparties en trois paquets de trois cartes.



Philippe tourne le dos et demande à **Thibault** de regarder la carte du dessous d'un des trois paquets, de la mémoriser et de perdre ce paquet entre les deux autres.

Philippe nous fait face à nouveau et propose de jouer au "détecteur de mensonge". Il va poser des questions à **Thibault**, lequel peut dire la vérité ou mentir.

Pour cela, **Thibault** doit épeler la valeur de sa carte (ou d'une autre) et reposer le reste du petit paquet par dessus. Puis il doit épeler D.E et mettre à nouveau le reste du paquet par dessus, puis il doit terminer par la famille de la carte et remettre le reste du paquet par dessus.

Philippe prend alors le paquet de neuf cartes et alterne les cartes comme pour un *Faro inversé*. Puis à chaque réponse de **Thibault**, il pousse sur les cartes en saillie interne, ce qui a pour effet de faire ressortir des cartes vers l'autre côté de l'arrangement. Il fait pivoter ce paquet d'un demitour, avant de recommencer à pousser sur les cartes, à la réponse suivante. Au fur et à mesure des questions et des réponses, le nombre de cartes ressortant à l'autre extrémité du paquet diminue pour se réduire à une seule carte : la carte mémorisée par **Thibault**.

Cela me rappelle une routine d'*Aldo Colombini* et effectivement, **Philippe** confirme qu'il s'agit bien d'une routine de ce magicien.

Bon, très honnêtement, je ne suis pas du tout sur du déroulement de l'effet présenté par **Philippe** tel que je viens de le décrire.

J'ai réessayé depuis de le reproduire – en vain - et il me semble que j'ai du louper une étape.

Philippe... Si tu lis ce compte rendu, tu sais ce qu'il te reste à faire : envoyer l'explication car j'ai trouvé un effet similaire de **Stephen Tucker** intitulé **Revelations : Two**, publié par **Aldo Colombini** dans son ouvrage **Final Cut** mais qui nécessite 12 cartes et une préparation.



Et c'est maintenant **Éric** qui vient nous proposer une série de routines.

La première routine est selon lui, une connerie.

Après une routine sur un détecteur de mensonge, voyons voir si **Éric** dit la vérité ou pas...



Éric nous explique que depuis qu'il fait de la Magie ses doigts ont acquis une certaine sensibilité et qu'il a désormais des pouces "détecteurs d'As".

Il prend un jeu de cartes, et par une série de coupes il sort les quatre As du jeu.

Une utilisation judicieuse de la "coupe glissée".

Et on te rassure tout de suite **Éric**, ce mouvement n'est pas à proprement parlé une connerie...

Pour la seconde routine, **Éric** nous tourne le dos. Il a remis le jeu de cartes à **Jean-Luc** afin qu'il soit mélangé puis coupé et....



Et là, je ressens un grand moment de solitude et je dois vous avouer sincèrement que je rame en essayant vainement de comprendre mes notes prises durant cette routine.

Non pas que j'ai du mal à me relire car c'est relativement lisible. Non, mon problème c'est que j'ai voulu faire synthétique pour suivre le déroulement de cette routine tout en écrivant et en prenant des photos.

Je sais que cette routine fait appel à une technique précise - je ne peux pas dire laquelle dans ce compte rendu à cause des *Moldus* - mais je n'arrive pas à me rappeler à quel moment elle intervient.

Ah sénilité quand tu nous tiens...

Et pour une fois, j'ai fait trop court... Je vous laisse juge car sur mon feuillet j'ai noté textuellement :

Jeu mélangé – carte choisie Jeu coupé – carte Carte coupée – carte choisie.

On peut difficilement faire plus synthétique non?

Je remarque que j'ai rajouté "*TSVP*" ce qui signifie *Tournez S'il Vous plaît...* (comme quoi je suis très poli avec moi-même) et cette mention me laisse une lueur d'espoir.

Alors cher lecteur, tournez la page vous aussi, s'il vous plait ...

Évidemment, face à cette invitation, je retourne le feuillet et je découvre seulement une note sur une remarque faite par **Jean-Luc** sur la technique utilisée pour cette routine.

Jean-luc indique ainsi que *Gary Kurtz* exécutait cette technique — je ne peux toujours pas dire laquelle, ce n'est pas la peine d'insister — et juste avant de remettre le jeu à un spectateur, il faisait le geste de mélanger le jeu à la Française tout en continuant à faire cette technique.



Astucieux non?

Il faut admettre que bon nombre de magiciens n'osent pas toujours exécuter cette technique par crainte d'être découverts.

En fait, je trouve que ce mouvement n'est pas très compliqué en luimême... Il faut avoir le bon timing et surtout il ne faut pas avoir peur d'oser... Je suis sur que même un canard avec ses pattes palmées serait capable de faire ça... (oui, je sais, ce n'est pas avec celle-là que je vais remporter les Palmes Académiques...)

Bon, **Éric**... Si tu lis de compte rendu... Ben envoie-moi le déroulement et l'explication de cette routine.

Ayant jeté un œil sur la suite de mes notes, je pense être en mesure de continuer ce compte rendu dans des conditions plus "honorables" et je prie mes fidèles lecteurs de pardonner ce qui vient de se passer – devant vos yeux ébahis qui traduisent l'intense étonnement qui vous frappe...

Je ne sors pas grandi de ces paragraphes incomplets. Moi qui justement voulais relever le niveau de ce compte rendu en évitant les blagues foireuses, les jeux de mots approximatifs... Moi qui voulais vous communiquer des informations fiables, dénuées de toute erreur....

Ah là, là... je suis à fliger (de la location verbale "être à fliger" qui signifie grosso modo "être à câbler" car la mémoire me fait parfois défaut et la cause pourrait en être, selon mon psychiatre, des fils qui se touchent au niveau de mon cortex cérébral...)

Pour la suite de cette réunion, c'est toujours **Éric** qui est sur le devant de la scène. Et c'est **Alban** qui joue le spectateur.

Un jeu de cartes est mélangé. Puis une carte est choisie par **Alban** et elle est ensuite perdue dans le jeu qui est mélangé à nouveau.

Le jeu est remis dans son étui – montré préalablement vide et afin que tout le monde puisse constater qu'il n'est pas truqué - et l'étui est mis dans la poche poitrine de la chemise d'**Alban**.

Éric explique qu'un bon pickpocket est capable – grâce à son entrainement – de faire la différence dans la poche d'une victime potentielle entre une carte bancaire et une carte de bibliothèque.

Puis, il s'approche d'**Alban** et plonge la main dans sa poche de chemise pour en ressortir très vite une seule et unique carte.



Il présente cette carte à **Alban** qui déclare que ce n'est pas sa carte.

Aïe... Damned! Loupé! Ah ben ce sont des choses qui arrivent même aux meilleurs.

Sans se démonter pour autant, **Éric** propose de recommencer l'expérience et cette fois-ci, ça marche.

Ouf!

Éric, apparemment très en forme, enchaîne sur une autre routine et distribue cinq cartes à cinq membres du club.

Chacun doit mémoriser une carte de son choix dans son petit paquet puis mélanger son paquet qui est ensuite remis au second possesseur de cinq cartes, lequel doit mélanger le paquet de dix cartes avant de le remettre au suivant possesseur de cinq cartes.

Le paquet qui comporte désormais quinze cartes est à nouveau mélangé et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les vingt cinq cartes aient été rassemblées et mélangées entre elles.

Il semble donc impossible pour **Éric** de savoir quelles cartes ont été mémorisées et où elles se trouvent dans le paquet.

Et pourtant, il se propose de retrouver les cinq cartes.

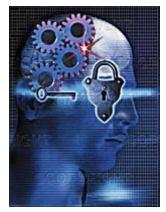
Pour cela, **Éric** distribue 5 cartes en ligne sur la table et demande aux cinq participants de juste lui dire s'ils voient leur carte mais sans la nommer. Personne ne reconnaît sa carte.



Éric poursuit en distribuant 5 autres cartes en ligne et là encore personne ne reconnaît sa carte.

Éric renouvelle une distribution de 5 cartes et **Jean-Luc** et **Alban** reconnaissent leur carte respective. **Éric** sort alors 2 cartes de l'étalement et leur remet. Il s'agit effectivement des cartes mémorisées.

Éric poursuit en distribuant une nouvelle ligne de cinq cartes et **Christophe** reconnaît sa carte qu'aussitôt **Éric** lui remet.



Éric renouvelle ainsi coup sur coup deux distributions et pour l'une **Thibault** reconnaît sa carte et pour l'autre c'est **Louis**.

Et c'est un sans faute.

Une routine étonnante basée sur une escroquerie fort habile.

Cela s'appelle *Ultimate Carte Pensée (Pensez et je ferai le reste)*

David Coda souhaite revenir sur le tour de **Clément** en proposant pour le *Triomphe* une technique de *John Bannon* pour arriver à l'effet final qui consiste à avoir une seule carte retournée dans un paquet pourtant mélangé avec des cartes face en l'air et des cartes face en bas.





Mais cette technique laisse deux cartes à l'envers au lieu d'une seule.



Je propose donc de la compléter par un *Retournement de Braue* régler cet inconvénient.

Tout en soulignant que le *Mélange Chinois* (ou le *Mélange Japonais*, selon que l'on se mette du point de vue de *Dominique Duvivier* ou de celui de *Bernard Bilis*) est quand même plus simple.

Et puis en plus, les techniques et les tours de **John Bannon** ne me réussissent guère. Souvent le résultat est : "*Ah ben non*"... plutôt que "*Ah Bannon*"...

Histoire de me détendre un peu les doigts, je propose de montrer deux routines de cartes.

La première routine consiste à faire choisir une carte par **Thibault** et à la perdre dans le jeu.

Je sors alors mon portefeuille de ma poche intérieure de veste. Dans ce portefeuille se trouve un second portefeuille, genre porte-chéquier que je sors et dépose sur la main tendue de **Thibault**.

Puis, je récupère ce porte-chéquier, l'ouvre et j'en extrais la carte choisie par **Thibault**.

Ce petit miracle est bien connu des magiciens.

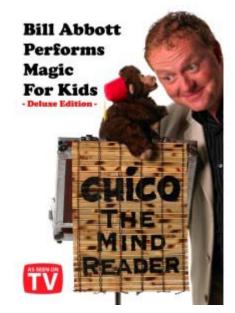
Il s'agit de la célèbre "carte au portefeuille" et plusieurs techniques permettent d'arriver au résultat escompté.

Le choix de la technique à utiliser est essentiellement fonction du type de portefeuille utilisé.

Deux types de portefeuille prédominent mais... et c'est là où je suis très content de moi et de mon achat... ne permettent pas de faire ce que j'ai fait dans cette routine, à savoir déposer le second portefeuille dans la main du spectateur.

En fait, c'est après avoir visionné le DVD de **Bill Abbott** Close-up Magic For Kids que j'ai été emballé par sa routine de carte au portefeuille dans laquelle il utilise un portefeuille du type Balducci.

J'ai déjà un portefeuille de type Kaps mais je ne me sens pas à l'aise avec... rapport à la technique évoquée un peu plus haut dans ce compte rendu et dont au sujet de laquelle je ne peux rien dire de plus sous peine de recevoir des menaces de mort de la part de la Guilde des Magiciens En Colère.



Alors, en voyant *Bill Abbott* et en découvrant l'utilisation de la *méthode Mullica*, je me suis mis à la recherche d'un portefeuille réunissant ces critères : être utilisable dans la vie de tous les jours – être d'un bon rapport qualité prix (c'est à dire d'un prix raisonnable) et être du *type Mullica*.

Et j'ai trouvé!

C'est ainsi que j'ai fait l'acquisition d'un portefeuille très ingénieux. Il s'agit d'un portefeuille créé par **Anthony Miller** et appelé **B*K*M* Wallet**. B pour **Balducci**, K pour **Kaps** et M pour **Mullica**.

Trois lettres pour désigner deux types de fonctionnement et donc deux types dans un seul portefeuille de très bonne fabrication.

Avec en prime une amélioration du *type Mullica* permettant précisément de balancer le second portefeuille sur la table ou encore de le déposer dans la main ouverte du spectateur.



J'ai acheté ce portefeuille, diffusé par *Murphy's Magic Supplies*, par l'intermédiaire du site *Magies.com* chez *Arteco Productions Import USA* et je l'ai reçu dans un délai assez court.

Ce qui est surprenant c'est que quand on va directement sur le site d'*Arteco*, on ne trouve pas ce portefeuille qui il apparaît seulement sur le site *magies.com* et encore uniquement en mettant en paramètres de recherche "*mullica*".

J'espère que **Thomas Thiébaut**, créateur de **Virtual Magie** et concepteur de sites informatiques, améliorera de façon notable l'ergonomie du site **magies.com** en matière de recherches, puisqu'il va s'en occuper sous peu.

Je précise que cette pub pour *magies.com* et *Arteco* est totalement gratuite...

Et pour ceux que cela intéresse, j'ajoute que j'ai traduit entièrement à l'identique avec les photos incorporées, la notice d'utilisation de ce portefeuille (qui comporte six feuillets avec deux routines) et que je l'ai envoyée gracieusement à *Arteco* ... dont j'attends toujours un petit remerciement. Mais pas d'polémique ...

Je poursuis avec une carte au foulard vue sur le DVD de *Larry Anderson Jawdroppers volume 4*. Dans sa routine, ce magicien américain utilise un *jeu Svengali* mais elle est réalisable avec n'importe quel jeu... Et c'est donc "*n'importe quel jeu*" que j'utilise pour faire choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.



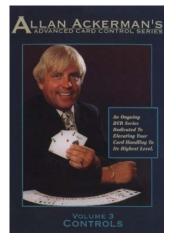
Je sors ensuite un foulard que je dépose ouvert sur la paume ouverte de ma main droite.

J'indique que certains magiciens font les choses en cachettes et que je pourrais fort bien dissimuler ce que je fais en mettant le jeu sous le foulard... ce que je fais, avant de le ressortir aussitôt en précisant que moi, je travaille sans me cacher et que je vais même aller plus loin pour cette routine en enfermant le jeu dans ce foulard... Ce que je fais.

Le jeu est ainsi enveloppé par le foulard dont les extrémités libres sont ensuite entortillées entre elles. Le tout est ensuite mis tête-bêche et tenu en main comme s'il s'agissait d'un sac renfermant le jeu de cartes.

Puis, je commence à secouer légèrement le foulard et tout le monde constate qu'une carte – qu'on voit seulement de dos – commence à émerger en bas de ce sac improvisé. La carte est retirée complètement et il s'agit de la carte choisie.

Facile à faire et très visuel.



Et pour terminer, je présente un contrôle de carte pour lequel je me suis entraîné et qui permet en plus de laisser filer toutes les cartes du jeu sur la table en l'effeuillant par ses grandes tranches.

J'ai vu ce contrôle dans le DVD d'**Allan Ackerman** consacré aux "*contrôles*" dans sa série *Advanced Card Control*. (volume 3)

Il appelle ça *Automatic Jog Control* et je trouve personnellement que c'est une tuerie.

Mais cela n'engage que moi.

Je retourne à ma prise de notes... et de photos.

Et c'est **Antoine** qui vient prendre la suite, et c'est **Clément** qui va l'assister pour une routine de cartes.

Un jeu de cartes est étalé sur la table après avoir été mélangé en mettant la moitié des cartes face en l'air et l'autre moitié face en bas. On voit donc des faces et des dos.

Clément a pour mission – s'il l'accepte - de retourner une des cartes face en l'air dans l'étalement et de la remettre à l'endroit (mais à l'envers) de son choix dans ce même étalement, tandis qu'**Antoine** tourne le dos. Le jeu est ensuite rassemblé, retourné et à nouveau étalé. Il apparaît que toutes les cartes sont revenues face en bas sauf la carte retournée par **Clément**.

Un *Triomphe... automatique*. C'est une version *Magic Makers* mais ce n'est peut être pas la seule.



Bon, il va falloir qu'on apprenne quelques techniques de base à **Antoine** car comme beaucoup de magiciens en devenir, il a tendance à investir dans des tours qui... marchent tous seuls.

Mais il faut quand même que nous soyons indulgents car **Antoine** est notre benjamin et il a donc tout le temps qu'il faut pour s'aguerrir.

Et c'est maintenant **Christophe** qui vient pour nous présenter un tour en musique. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois qu'il amène avec lui sa petite sono portative et il est vrai que cela donne une autre dimension à certains tours de les présenter uniquement en musique. Cela oblige notamment le magicien à être beaucoup plus attentif à ses gestes et à sa technique car la voix et le boniment, ne sont plus là pour constituer un éventuel détournement d'attention.

Et **Christophe** n'a pas choisi une routine des plus faciles puisque c'est du **Tony Slydini**, le roi du détournement d'attention, qu'il veut nous montrer.

J'ai bien fait de prendre mon chapeau car **Christophe** me l'emprunte pour exécuter son tour.

Dis donc **Christophe**... et si j'étais venu tête nue?



Christophe prend une petite serviette en papier et en fait une boulette.

Puis il fait le geste de prélever dans le chapeau ce qui doit être une poudre magique invisible, puisqu'il fait semblant d'en saupoudrer sa main renfermant la boulette.

La main est ensuite ouverte pour montrer que la boulette a mystérieusement disparu.

Christophe fait alors une seconde boulette... qui disparaît également après qu'il ait saupoudré sa main de cette mystérieuse poudre invisible que semble contenir mon chapeau.

Et que personne n'aille dire que j'ai des pellicules!

À nouveau, une troisième boulette est réalisée, laquelle disparaît tout comme les deux premières.



Christophe semble alors aviser quelque chose d'invisible devant ses yeux, il fait le geste de s'en saisir... Regarde cette chose qui semble l'intriguer...

Une fois encore, il fait de geste de prélever cette poudre aux propriétés si étranges qu'elle fait disparaître les boulettes de papier.

Va t'elle avoir l'effet inverse cette fois-ci en faisant apparaître la boulette puisque celle-ci est invisible.

Apparemment non... sauf que **Christophe** semble remarquer quelque chose à l'intérieur de mon chapeau : 3 boulettes de papier bien réelles...

Christophe nous dit ne pas être satisfait de la dernière phase (celle avec la boulette invisible) pour laquelle il ne trouve aucune motivation. On le rassure en lui disant que cela ne choque pas du tout... et puis en plus, on ne va quand même pas critiquer une routine du grand **Slydini**.

Une suggestion est néanmoins faite, visant à faire des boulettes moins grosses et modifiant un peu le déroulement de la routine pour supprimer la dernière phase qui gène tant **Christophe** et lui rendre le sourire.

En espérant que cela ne choquera pas le fantôme de Tony Slydini.

Cette routine me rappelle cette histoire de vieille dame dans un train qui se lamentait en disant "J'ai perdu ma boulette... J'ai perdu ma boulette". Deux jeunes, très serviables... Des jeunes comme on en trouve plus... parce que maintenant ce sont tous des voyous...

Donc disais-je, avant de jouer au vieux con... Deux jeunes se proposent de lui retrouver sa boulette et se mettent à quatre pattes pour chercher la fameuse boulette sous les banquettes du wagon, tandis que la petite vieille continue à sa lamenter "ma boulette, j'ai perdu ma boulette...".

Au bout de quelques minutes, les jeunes n'ayant rien trouvé, s'excusent auprès de la vieille dame en lui disant qu'ils sont désolés mais qu'ils n'ont pas retrouvé la boulette.

Et là, la vieille dame met son doigt dans son nez et déclare "Bon ben c'est pas grave, je vais en faire une autre..."

Euh... Désolé **Christophe**... Désolé **Tony Slydini**... j'ai honte.



Et c'est maintenant **Alban** qui vient nous proposer un tour qui selon lui n'est pas au poing.



Il nous présente un morceau de papier, un bouchon en liège et quatre pièces de monnaies.

Alban précise que ce bout de papier est censé représenter un billet de 100 euros mais qu'il n'en a pas. À votre bon cœur s'il vous plait!

Ah ben oui, évidemment... **Alban** ce n'est pas **Jean-Luc**... Ce n'est pas la même classe... Ils ne jouent pas dans la même catégorie.

Le bouchon est alors entouré par le papier qui forme un tube qui dépasse à la fois en haut et en bas du bouchon. Un élastique (à moins que ce ne soit une élastique, je n'ai pas bien vu) entoure ce tube improvisé.

Alban insère les pièces dans l'ouverture supérieure du tube en papier puis tape la partie inférieure du tube sur la table et nous constatons tous qu'une pièce tombe sur celle-ci.

Alban retourne le tube et fait tomber dans sa main les pièces de monnaie et effectivement, il y en a une de moins.

[&]quot;Une pièce vient de passer".



Puis il remet les pièces restantes dans le tube et recommence en tapant celui-ci sur la table. Une nouvelle pièce tombe sur le tapis.

Là encore, **Alban** vide son tube et là encore nous constatons qu'il manque bien à nouveau une pièce.

L'expérience est renouvelée et à chaque fois le mystère s'accomplit. Le papier est déroulé... Circulez ya rien à voir.

Mais comment les pièces peuvent-elles passer au travers de ce bouchon?

Une fabrication maison très ingénieuse qui nous a tous bluffés.

Benjamin se lève et propose de faire honneur à sa réputation... Aïe!

Je propose donc de mettre fin à la réunion et qu'on lui laisse les clés de la salle, car avec **Benjamin**, on sait quand cela commence mais jamais quand cela finit.

Benjamin commence par nous montrer une "carte boomerang" qui permet de projeter une carte à jouer avec une certaine force... et même une force certaine.



Puis, **Benjamin** nous propose une routine de cartes impromptue d'**Aldo Colombini**.

Pour cela, il sort trois cartes qui vont lui servir de prédiction et commence à nous parler d'une horloge avec ses aiguilles que chacun doit s'efforcer de visualiser dans sa tête....

Une fois encore, ce genre d'allusion me fait marrer venant de la part d'un gentil garçon qui ne semble pas très... ponctuel.

Clément qui joue le rôle du spectateur doit en plus visualiser dans sa tête une heure pleine correspondant à son heure préférée.

Puis, tandis que **Benjamin** tourne le dos, **Clément** doit prélever sur un jeu le nombre de cartes correspondant à cette heure.

Benjamin se tourne à nouveau vers nous et annonce – en prenant **Clément** à témoin – donc tu as prélevé un certain nombre de cartes et ce nombre est compris entre un et douze...

Et là, mort de rire... car **Clément** indique qu'il a pris plus de cartes car il croyait que c'était un chiffre entre un et vingt quatre qu'il fallait choisir.

Mouais... comme s'il y avait des horloges à aiguilles marquant 24 heures.

Du coup, on recommence depuis le début : je récapépète depuis le bédut...

Benjamin distribue ensuite des cartes face en l'air pour former un cadran d'horloge avec 12 cartes.



Clément doit repérer son heure préférée tandis que **Benjamin** se retourne. Il doit également mémoriser la carte se trouvant à l'emplacement représenté par cette heure.

Enfin, il doit prendre cette carte, la retourner pour la déposer au centre du "cadran" et ramasser les 11 cartes restantes qui seront ensuite posées sur le dessus du jeu. Il reste donc une horloge à une seule heure.

Benjamin se concentre et finit par indiquer que la carte mémorisée est le Valet de Cœur, et pour renforcer son affirmation, il montre les trois cartes qu'il a mises de coté en tant que prédiction : les 3 autres Valets.

Ça marche tout seul... Ya même pas besoin de remonter l'horloge pour qu'elle donne la bonne heure.

Ce tour – qui est de **Tom Daugherty** - a été publié dans le livre de **François Montmirel** intitulé "Cartomagie Impromptue – une sélection impitoyable de Aldo Colombini" sous le nom français de "Les Trois Preuves" (titre original : Three Proofs)

Benjamin sollicite un nouveau partenaire de jeu et c'est **Christophe** qui s'y colle après avoir prêté un billet de 5 euros qui a été plié et inséré dans une enveloppe qui a ensuite été scellée et signée sur l'une de ses faces.

Benjamin dispose sur la table trois autres enveloppes et dans chacune d'elles est mis un billet de 10 euros.

Christophe est invité mettre son enveloppe – signature non visible – parmi les trois autres enveloppes.



Puis, Benjamin nous tourne le dos.

Décidemment, c'est une manie de tourner le dos aux gens... et en plus c'est très impoli... D'autant, que **Benjamin** commence à donner des instructions à **Christophe** tout en lui tournant le dos ainsi qu'à toute la salle. Ah quelle éducation !

Ainsi, dans un premier temps, **Christophe** doit intervertir son enveloppe avec l'une de ses voisines et faire cette interversion deux autres fois en allant soit vers la gauche, soit vers la droite selon son libre choix.

Puis, pour faire bonne mesure, **Christophe** est invité à penser à un nombre puis à intervertir les enveloppes autant de fois que ce nombre. Ceci étant fait, **Benjamin** lui demande de faire une nouvelle fois ces interversions toujours par rapport à ce nombre.

Heureusement que **Christophe** n'a pas choisi 42637 sinon on était mal...

Benjamin, toujours de dos, demande à présent à **Christophe** de lui passer l'enveloppe se trouve à sa gauche. Elle est ouverte et contient un billet de 10 euros.

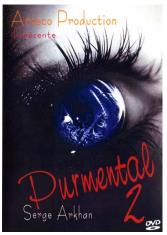
Puis, **Benjamin** demande à **Christophe** d'intervertir une seule fois les enveloppes et lui demande ensuite l'enveloppe se trouvant à droite. Cette enveloppe est ouverte et contient un billet de 10 euros.

Benjamin demande à présent à **Christophe** s'il veut intervertir les deux enveloppes restantes et **Christophe** décline cette offre.

Benjamin réclame à nouveau l'enveloppe de gauche qui est ensuite ouverte et révèle un billet de 10 euros.

Christophe a perdu... Il repart avec son billet de 5 euros que **Benjamin** lui demande de récupérer après lui avoir ouvert l'enveloppe.

Benjamin nous indique que cette routine est de **Serge Arkhan** et est tirée du DVD de **Purmental 2**.



Alors que **Benjamin** aurait pu en rester là, il poursuit avec une nouvelle routine, tenant ainsi sa promesse d'être égal à lui-même, c'est à dire de présenter plusieurs routines à la suite afin, peut-être, de réaliser la plus longue prestation de l'histoire du *Magicos Circus Rouennais*.

Pour la prochaine réunion, il faut à tout prix que je pense à amener un sandwich, histoire de tenir le coup.

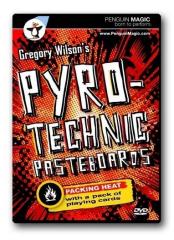
Et c'est **Thibault** qui va jouer le rôle du spectateur pour "*Le Tour des Trois Cartes*".

Benjamin remet ainsi trois cartes à **Thibault** et reprend les cartes, les compte et constate qu'il y en a quatre. Il en retire donc une.

Benjamin annonce à nouveau "*Le Tour des Trois Cartes*!" mais il y a encore quatre cartes.

Et le "gag" se reproduit ainsi et à chaque fois, il y a quatre cartes au lieu de trois.

Finalement, **Benjamin** pose trois cartes sur la table et en reprend une, puis une autre. Nouveau comptage et là encore il y a quatre cartes. Il pose alors les quatre cartes et en reprend une.



Et alors qu'il va pour compter cette carte unique, il nous montre qu'il tient une vingtaine de cartes dans sa main.

Une routine de *Gregory Wilson* extraite du DVD *PyroTechnic Pasteboards* et intitulée *Lethal Fours*. Une façon comme une autre de revisiter le tour des 11 cartes.

Benjamin va t'il en rester là?

Mais non... ça serait mal le connaître. Il tient à sa réputation...

Benjamin demande à **Christophe** de ressortir son billet de 5 euros et se concentre. Puis il inscrit quelque chose sur un papier et lit ce qu'il vient

d'écrire en affirmant qu'il s'agit du numéro du billet de **Christophe**.

Et c'est effectivement le numéro du billet que **Christophe** tient entre les mains et vous aurez noté la subtilité de ce libellé...

Ce tour de mentalisme est rendu possible grâce à des enveloppes... un peu particulières que **Benjamin** a achetées chez *Magic Dream*.

Le seul truc qui nous chagrine étant qu'il en "flingue" quatre à chaque fois qu'il présente la routine de **Serge Arkhan** pour pouvoir ensuite présenter celle-ci.



Bon, on se dit que cela fait six routines que **Benjamin** nous présente, en comptant sa carte boomerang et qu'il doit être fatigué et que fatalement il va en rester là.... Mais non ! **Benjamin**, il se shoote au *Red Bull* et il enchaîne donc sur une septième routine...

"Oh chouette ..." entend t'on dans la salle sur le ton du désespoir...

Ne venez pas vous plaindre que le compte rendu est trop long...

La prochaine fois, ce n'est pas un sandwich que je vais amener, c'est un pistolet... Et je vais carrément lui vider le chargeur dessus, pour éviter qu'il nous fasse le coup de la balle rattrapée entre les deux, façon **Robert-Houdin**.

Donc pour cette septième routine, c'est **Clément** qui se propose comme assistant.

Et **Benjamin** annonce que c'est une autre routine d'**Aldo Colombini**, intitulée la **Malédiction de l'As de Pique**.

Benjamin précise ici qu'à chaque fois qu'il veut présenter un tour dans lequel l'As de Pique est présent... ça foire. Il propose de tenter une expérience.

Pour cette expérience, l'As de Pique est sorti du jeu qui est ensuite étalé, histoire de vérifier s'il est bien mélangé.

Puis, le jeu est divisé en trois paquets à peu près égaux.



La carte du dessus du paquet du milieu est alors mémorisée et conservée par **Clément**, tandis que l'As de Pique est mis à la place de cette carte avant que le jeu ne soit reconstitué.

Clément est ensuite invité à faire défiler les cartes en les nommant sans les montrer à **Benjamin** et, lorsqu'il arrivera sur l'As de Pique, il doit nommer sa carte et ne surtout pas nommer l'As de Pique, puis continuer ensuite à nommer les autres cartes se trouvant après.

Une fois un certain nombre de cartes nommées, **Benjamin** demande à **Clément** s'il a vu passer l'As de Pique et **Clément** répond par l'affirmative.

Benjamin se concentre alors et annonce que la carte choisie est le 2C, ce qui est exact.



Un principe très classique, déjà évoqué plus haut dans ce compte rendu, que connaissent tous les magiciens... enfin, j'espère pour eux, car là réside la clé de leur réussite.

Sauf erreur de ma part, ce tour est également de **Tom Daugherty**. Il a lui aussi été publié dans le livre de **François Montmirel** intitulé "Cartomagie Impromptue – une sélection impitoyable de Aldo Colombini" sous le nom français de "L'As agaçant" (le titre original étant The Nervous Ace).

On s'attend à ce que **Benjamin** continue... et c'est avec un étonnement, teinté de soulagement qu'on le voie retourner s'asseoir, apparemment satisfait de lui.

Certains membres du *MCR* ont déjà quitté la salle et nous sommes quelques irréductibles à rester encore un moment, histoire de nous montrer encore quelques techniques comme par exemple le *Comptage de Brother John Hamman*. Il faut bien reconnaître que ce comptage n'est pas un des plus faciles à maîtriser.

On en profite également pour évoquer **Aldo Colombini** et son **Comptage Elmsley** de gaucher... alors qu'il est droitier et du coup j'en profite pour montrer à nouveau **Double Back** de **Jon Allen**, car certains ne connaissent pas ce tour qui, de mon point de vue, est excellent et très surprenant. Pour ceux qui s'interrogent et ne connaissent pas non plus **Double Back**, voici l'effet :

Quatre cartes sont montrées de face et de dos, sans nommer leur valeur. Les miennes sont un RT, un RC, un 8P et un 8C, mais il y a plusieurs combinaisons possibles. On indique qu'il s'agit plus d'un test d'observation que d'un tour de magie et on demande aux spectateurs d'être très attentifs.

Le paquet de quatre cartes est retourné et compté.

Puis la carte du dessus est retournée pour montrer le RT qui est remis face en bas et posé sur la table.

La carte du dessous est transférée sur le dessus tout en la retournant pour

montrer le RC, qui est remis face en bas avant d'être lui-aussi posé sur la table.



Les deux cartes qui restent en main sont mises face à face mais en prenant soin de ne pas montrer leur valeur.

Et on commence à poser quelques questions.

"Combien y a-t-il de cartes?" Réponse : "quatre cartes".

"Vous rappelez-vous quel type de cartes il y a ?" Réponse : "2 Rois et 2 Huit".

Puis vous séparez les deux cartes tenues face à face en main et vous désignez avec une des cartes, celles qui sont sur la table, en disant : "Quelles cartes ont été déposées sur la table?"

Évidemment les spectateurs vous ont vu déposer les 2 Rois, et leur conviction est renforcée par le fait qu'ils voient clairement que vous tenez en main les 2 Huit. La réponse est donc : "*les 2 Rois*".

Vous remettez les deux Huit face à face et vous demandez : "Et donc, je tiens dans ma main ... ?". La réponse sera "les 2 Huit".

Concluez en rappelant que c'était un test d'observation et que parfois les apparences sont trompeuses.

Montrez la face des deux cartes tenues en main. Il s'agit des 2 Rois. Demandez qu'on retourne les deux cartes sur la table : il s'agit des 2 Huit.

Il y a plein de tours de petits paquets qui sont vraiment très bons avec des climax très forts et je conseille à tous d'en avoir quelques uns dans leur répertoire magique.

J'en profite aussitôt pour montrer à ceux qui ne le connaissent pas, l'excellent tour appelé *Out Of Order* crée par *Angelo Carbone* et maintes fois adapté voire même copié.

Il existe un site qui recense les variantes de ce tour, comme d'autres tours d'ailleurs : <u>Magic Fakers</u> et en allant y faire une visite, je me suis aperçu que ma version était apparemment celle diffusée sous l'appellation "*spectacle*".



Je cherche d'ailleurs à en acquérir un exemplaire neuf car j'ai acheté le mien voici neuf ans environ. Et apparemment c'est introuvable en France.

L'effet est proprement magique puisque 4 cartes rivetées arrivent à changer de place de façon incompréhensible.

La face des cartes est alternée par couleur rouge – noire – rouge – noire, tandis que les cartes rouges ont des dos rouges et les cartes noires des dos bleus. Et malgré le rivet, elles arrivent à bouger de place pour montrer deux cartes rouges à côté des deux noires, avant de les faire regagner leur place d'origine.

En présentant cet effet, on se rend compte de l'impact incroyable que peu avoir un tour automatique pourtant très simple sur le public.

À avoir impérativement dans votre poche!

Et c'est sur ce conseil qu'on se quitte... jusqu'à la prochaine réunion, prévue le 19 mars. Venez nombreux !

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Note: Le jeu du jour est de trouver le nombre exact de jeux de mots ... approximatifs (d'aucuns diront "*foireux*")... concernant la prestation de **Philippe**.

Ceux ayant la réponse exacte gagneront ... toute mon estime, pour avoir lu le compte rendu au moins jusque là.



RÉUNION DU 19 MARS 2011

Les mois se suivent et.... ne se ressemblent pas.

Ah, j'vous ai eu hein? Vous vous attendiez surement à un truc banal dans le genre "les mois se suivent et se ressemblent..." (que j'ai déjà du utiliser dans un compte rendu précédent).

Et oui, chaque mois la réunion du *Magicos Circus Rouennais* a lieu dans la salle Copernic de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen – rive Gauche...* mais exceptionnellement elle aura lieu aujourd'hui dans la salle Europa.

La différence me direz-vous?

Et si votre curiosité n'en est pas à ce point, c'est donc moi qui pose la question et qui formule la réponse.

La salle Copernic est au sous-sol... Elle est petite et sombre, tandis que la salle Europa est au rez-de-chaussée et elle est spacieuse et lumineuse.

Et je m'en vais tout de suite répondre à la question qui vous brûle les lèvres : Pourquoi ne pas faire la réunion du **MCR** tout le temps dans la salle Europa ?

Et bien, parce que!

Et pour éviter que vous demandiez "*Parce que quoi*?", je vous réponds tout de suite : Parce qu'elle n'est pas toujours libre...

Et je dirais même pour être tout à fait précis : Parce qu'elle est très rarement libre.

Ces précisions ... importantes... ayant été faites, nous pouvons revenir à la réunion d'aujourd'hui et prendre place dans la salle Europa.

Je sais déjà qu'il y aura deux nouveaux... Et c'est donc une agréable surprise lorsque j'apprends qu'en fait, il y a trois nouvelles têtes.

Il semble que notre petite entreprise ne connaisse pas la crise et bien que nous n'offrions aucune rémunération, nous recrutons à tout va.

Je m'en vais donc vous narrer par le menu le déroulement de cette réunion.

Sont présents :

- 1. Patrice
- 2. Alban
- 3. Toff
- 4. David "Coda"
- 5. Pierre
- 6. Louis
- 7. Théo
- 8. Vincent "Tomarel"
- 9. Christophe
- 10. Philippe
- 11. Florent "Flokor"
- 12. Florent "DraGo"
- 13. Éric
- 14. Clément
- 15. Jacky
- 16. Antoine

Et nos trois nouveaux : Vincent, Josse et Bastien.

Dix neuf participants! La salle Europa devrait être suffisamment grande.

Clic Clac Canon! Et voilà cet instant immortalisé.



Quelques mots sur le 24^{ème} Festival International des Magiciens qui se déroulera à Forges les Eaux du 23 mars au 3 avril 2010. Le thème retenu est celui de la Magie à Las Vegas. Grand spectacle assuré.

Un lien a été mis sur notre site, qui renvoie au site officiel du festival. N'hésitez pas à aller jeter un œil sur le programme.

Traditionnellement, le **Magicos Circus Rouennais** a la chance de bénéficier d'une conférence par l'un des magiciens du Festival et c'est **Draco** qui se chargeait de jouer les entremetteurs. Pour lors, rien n'a été prévu et il se pourrait qu'aucune conférence n'ait lieu. Snif!

Comme quoi, les mois passent et ne se ressemblent pas et il en est de même pour les années...

Aucune autre information ne paraissant digne d'un térêt ni même de deux térêts, il est temps de laisser place à la Magie.

Et c'est **Tomarel** qui nous propose de déclamer un texte façon *Sam The Bellhop* (ce qui signifie Sam le groom, ou Sam le chasseur, dans le domaine hôtelier) en nous racontant, jeu de cartes en main, l'anniversaire de Marie pour ses 28 ans.



Pour ceusses et celses qui ne savent pas de quoi il retourne, sachez qu'il s'agit de réciter un texte dans lequel certains mots, certaines expressions permettent d'être mises en rapport avec les cartes du jeu qui sont produites au même moment.

Ainsi par exemple, il suffit dans le texte de dire qu'untel était fringué comme l'As de Pique lorsqu'il s'est présenté à ce rendez-vous de 5 à 7 pour distribuer sur la table face en l'air l'As de Pique, et dans la foulée un Cinq et un Sept du jeu. Le but étant bien évidemment d'arriver à glisser dans un texte – cohérent – de quoi utiliser toutes les cartes d'un jeu... qui je vous le rappelle en comporte 52.

Cette production de cartes peut se faire par simplement distribution ou de façon plus élaborée en utilisant certaines des techniques de cartomagie telle que la LD, la coupe etc. En fait, dès lors que l'on maîtrise quelques techniques, cette routine est assez simple en elle-même.

L'exercice le plus difficile étant de créer le texte qui va bien... et il faut surtout se rappeler de ce texte...

Et c'est donc sa version que nous livre **Tomarel** – en s'aidant quand même d'un feuillet aide-mémoire. Une version très recherchée dans laquelle il nous parle de l'anniversaire de *Marie*, de son déroulement, de ses participants et surtout de ses participantes dont certaines, ai-je cru comprendre, faisaient du 85B et d'autres du 95C.

Il faudra que tu nous reparles de cette Marie plus en détail mon cher **Vincent**... Nous avons hâte de la connaître... elle et ses amies.

Gérard Bakner a très aimablement mis sa version française de **Sam The Bellhop** à disposition des magiciens sur le forum de **Virtual Magie**. Il a même créé une version utilisant un jeu "**ABC Deck**" de chez **Piatnik** dont les cartes sont des lettres de l'alphabet.

Ce tour – appellation sujette à discussion puisqu'on peut le faire sans aucune technique de Magie - est crédité par certains au magicien américain **Bill Malone** - qui en fait un exercice mené tambour battant avec force de gestes techniques - tandis que d'autres indiquent que cette routine a en fait été créé par le magicien **Frank Everhart**.

À noter également, une version de **Mickael Ammar** qui est plus soft que celle de **Bill Malone**.

Bravo encore à **Vincent** qui démontre une fois de plus qu'il mérite bien son surnom de *Magicien Conteur*.

C'est à présent **Théo** qui propose de nous montrer une ou deux bidouilles.

Théo a déjà montré qu'il était un sacré bricoleur, doublé d'un informaticien, d'un électronicien, en plus d'être un excellent magicien. (Non, non, je ne vais rien te demander **Théo**, c'est de la pub gratuite).

Avant de commencer, Théo nous annonce qu'il va chercher son poste à soudure, qu'il a branché voici quelques minutes.

Forcément, ça faire rire.... Sauf qu'il ramène devant nous un... truc - je n'ai pas d'autre nom pour désigner la "chose" – se présentant sous la forme d'une boite en plexiglas transparent dans laquelle on constate la présence de composant électronique, d'où émerge deux fils se terminant par une "fiche banane" (si mes notions d'électronique et d'électricité sont encore bonnes) ainsi que d'un fil muni d'une prise à raccorder sur le courant électrique.

Bon, très honnêtement, ça ne ressemble pas vraiment à un fer à souder... ou alors... à souder quoi ?



Et c'est précisément pour répondre à cette question que **Théo** nous dit qu'il a souvent été confronté au cours de sa longue vie (mais non, t'es pas vieux...) à des destructeurs de documents. Vous savez, ces machines de bureaux dans lesquelles on introduit des documents et qui les réduisent en confettis ou en de petites bandes de papiers.

On appelle ça aussi des broyeuses de papier, des déchiqueteurs de documents...

Et du coup, **Théo** s'est demandé si on ne pourrait pas imaginer une machine permettant de reconstituer les documents qu'on aurait détruits par erreur (par exemple la notice du broyeur...), de les "ressouder".

Et le fruit de son imagination torturée se trouve là, devant nos yeux ébahis.

Mais où va-t-il chercher toutes ces idées?

Théo sort une photo d'un jeune garçon qu'il nous dit être son petit fils, et me demande d'apposer ma signature sur un coin de cette photo. **Théo** appose ensuite sa signature sur un autre coin.

Théo plie ensuite cette photo en deux morceaux dont l'un est donné à **Clément** pour qu'il le déchire à nouveau en deux, tandis que lui-même déchire également en deux le morceau qu'il a conservé.



Les morceaux de photo sont alors rassemblés et remis à **Alban** afin qu'il les tienne tandis que **Théo** se propose de ressouder ces morceaux.

Théo attire notre attention sur son invention, en nous disant qu'il faut faire très attention à ne pas se blesser car la soudure dégage beaucoup d'énergie.

En disant cela, il approche les deux fiches bananes l'une de l'autre et aussitôt, il se produit une forte étincelle avec un bruit de pétard.



Évidemment, tout le monde sursaute en se posant des questions sur la santé mentale de notre ami, qui commence à passer ses fiches sur les morceaux rassemblés de la photo avant de conclure "Voilà c'est fait...".

Alban est invité à regarder le résultat et tout le monde constate que la photo a bel et bien été reconstituée... On ne voit plus aucune trace des déchirures.

Mais les quatre parties de cette photo sans dans un désordre complet, ce qui laisse à penser que la machine n'est pas encore vraiment au point.

Comique et Magique!

Une photo déchirée et reconstituée très ingénieuse et qui ne manque pas de faire rire le public lorsqu'il constate le résultat...

Théo précise qu'il a eu l'idée de ce tour en allant au dernier congrès FFAP.

Théo propose maintenant de nous montrer une seconde bidouille... laquelle se décline en fait en plusieurs "*créations*".

La première consiste en un chargeur de pièces réalisé avec une pince à linge et qui permet de ranger une dizaine de pièces.

La seconde création est un autre chargeur de pièces qui permet d'en ranger une trentaine.

La troisième création est un seau pour la chasse aux pièces muni d'un dispositif... diabolique.

Bon d'accord, on ne peut pas vraiment montrer l'intérieur de ce seau d'un très bel aspect. Par contre, le bruit de pièce qu'il génère est de la plus belle facture.

D'où à nouveau ma question : Mais où va-t-il chercher toutes ces idées ?

La dernière bidouille qu'il nous présente est également un modèle du genre. Il s'agit tout simplement d'un micro de scène fait "*maison*".

Ayant constaté qu'un micro - tel que ceux vendus dans le commerce - est assez lourd et encombrant, il a tout

simplement récupéré le micro d'un téléphone mobile.

Le résultat est un micro hyper-léger qu'il fixe sur une de ses branches de lunettes. Hallucinant !





Très content de lui – et il peut l'être – **Théo** va se rassoir.

Il faut bien l'avouer, la plupart des routines présentées lors de nos réunions concernent des tours réalisés avec des cartes. Il est vrai qu'on peut obtenir des résultats rapides et présenter des routines très bluffantes avec un minimum de technique voire aucune.

Florent "Flokor" veut nous changer des tours de cartes et nous propose donc une routine avec deux cordes. Il sollicite deux volontaires et **Philippe** et **Bastien** se proposent de l'assister.

Leur rôle consiste dans un premier temps à vérifier la solidité des cordes.

Flokor fait ensuite passer ces cordes dans les manches de veste en enfilant celle-ci.

Les cordes sont ensuite nouées en partie et **Philippe** et **Bastien** sont à présent invités à tirer sur les deux extrémités de corde qu'ils tiennent.



Normalement, cette traction ne devrait avoir aucun effet puisque les deux cordes traversent de part en part les deux manches de la veste.

Or contre toute attente, les deux cordes se dégagent "*magiquement*" des manches de la veste et se retrouvent devant **Flokor**.



Un passage à travers la matière...

Flokor explique comment le réaliser grâce à une petite préparation préalable.

Du coup comme cette petite préparation me gène un peu, je propose un passage de cordes à travers le corps qui peut être réalisé de façon impromptue qui réside dans la tenue des cordes.

Alban propose également un passage de cordes à travers le corps en se servant d'une baguette magique (bon, là, il n'en avait pas et a donc utilisé un de mes stylos...) pour maintenir les cordes.

Lorsqu'un petit nouveau (parfois il est grand, mais ça reste un petit nouveau) vient au club, il est de tradition de tester un peu ses connaissances en Magie. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un examen d'entrée. C'est une façon comme une autre de montrer à l'intéressé que nous sommes attentifs à ce que des curieux ne viennent pas "vampiriser" nos réunions.

Pour lors, ça n'a jamais été le cas, il faut bien le reconnaître.

Certains "*postulants*" sont venus une ou deux fois seulement, et pas par curiosité je pense.

Ils ont surement été découragés lorsqu'ils se sont aperçus que la Magie demande un gros travail personnel et qu'il ne suffit pas de claquer des doigts ou de donner un coup de baguette magique pour s'improviser magicien. Peut-être les reverra-t-on un jour prochain...

Et c'est donc **Vincent** qui est... **gentiment**... invité à nous montrer une ou deux routines.

Vincent a 16 ans et pratique la Magie depuis 9 mois. Il nous explique qu'il fait des cartes, des pièces, des balles éponges et qu'il s'intéresse à la scène. C'est **Alban** qui lui a dit qu'il pouvait venir car il avait été favorablement impressionné.

Bon, voyons voir...

Vincent annonce qu'il a besoin de quelqu'un pour jouer le rôle du spectateur et **Clément trépigne mais a peur de faire foirer... Comme quoi** il est lucide ce garçon. C'est donc **Pierre** qui s'y colle.

Vincent sort des cartes qui supportent des chiffres... ou plutôt (pas le chien) des nombres composés de chiffres pour être très précis. Il a également une enveloppe qui, dit-il, contient une prédiction et il sort également un dictionnaire Français-Allemand.

Ah ... un tour en teuton ? Arch Kolossal magie ?



Le paquet de cartes est mélangé et une des cartes est sélectionnée au "*stop*". L'enveloppe est placée pour marquer l'endroit où **Pierre** a dit "*Stop*".

Puis, **Vincent** montre la carte sur laquelle **Pierre** l'a arrêté, elle porte le nombre 353.

L'attention est alors attirée sur le dictionnaire et Pierre est invité à ouvrir ce dictionnaire à la page 353 et à lire le mot se trouvant en premier tout en haut sur la page. C'est le mot KAFFEE TASSE qui doit probablement signifier TASSE DE CAFÉ à moins que les Allemands ne soient très joueurs avec leur langue nationale.

Vincent ouvre l'enveloppe et sort sa prédiction. Un feuillet de papier sur lequel est écrit le même mot.

Peu soucieux dans rester là, Vincent enchaîne sur une routine avec un jeu de cartes à jouer en nous contant l'histoire de tricheur professionnel et du tricheur amateur.



Un As, la meilleure carte du tricheur, est sorti et posé face en bas sur la table.

Vincent explique que la différence qu'il y a entre un tricheur professionnel et un tricheur amateur, c'est que lorsqu'un tricheur amateur sort une

carte, on la voit, alors que quand un tricheur professionnel prend une carte, on ne la voit pas. C'est seulement quand il pose cette carte invisible qu'on la voit.

Vincent attire notre attention sur la carte qui se trouve sur la table, et appuyant sur le dos de celle-ci, il nous fait constater qu'il n'y a pas une seule carte, mais deux et c'est un deuxième As qui est venu rejoindre le premier.

Ce petit jeu est renouvelé pour faire apparaître sur la table un troisième As.

Quant au quatrième As, celui-ci est montré puis perdu dans le jeu. **Vincent** le prend ensuite de façon invisible et il apparaît dans la main du spectateur où ont été déposés les trois autres As.

Et bien dites donc... Pour neuf mois de pratique de la Magie, cela nous paraît très bien tout cela. Il semble que Vincent vienne de démontrer qu'il mérite de rejoindre le **Magicos Circus Rouennais**.

C'est à présent un "ancien" du MCR qui, se rappelant une variante de la corde à travers le corps, se propose de nous la montrer.

Et voici donc **Christophe** avec une corde en main.

Christophe écarte sa veste pour faire passer la corde derrière son dos et là tout le monde éclate de rire car de chaque côté de son corps et sortant de son pantalon, pendent deux extrémités de corde.

Sans se démonter, **Christophe** poursuit sa démonstration au terme de laquelle, "*la corde*" passe au travers de son corps.

Se rendant compte que "*ça pendouille*" comme il le dit lui-même, il remédie à



sa petite préparation en nous demandant si c'est mieux... et effectivement c'est mieux parce que ça ne "pendouille" plus.

Il conclue alors en disant "Il suffit de tirer sur les bouts..."

Oui... à condition de tirer sur les bons bouts et du coup, tout le monde éclate à nouveau de rire. Mais nous avons compris le principe du tour et les deux impératifs qu'il requiert : 1) il ne faut pas que ça pendouille 2) il faut tirer sur le bon bout.

Vincent nous a proposé une histoire de tricheurs... **Clément** nous propose une histoire de magicien et de tricheur qu'il va incarner successivement.



L'histoire est - en gros - la suivante :

Le magicien dit être capable de retrouver l'As de Pique sans difficulté dans un jeu. Et **Clément** nous produit l'As de Pique.

Le tricheur affirme être capable lui aussi de sortir un Pique et **Clément** sort le Roi de Pique.

Le magicien recommence sa manipulation et sort un nouvel As de Pique qui va rejoindre celui déjà posé face en bas sur la table.

Le tricheur reprend le jeu et cette fois-ci sort un Dix de Pique.

Le magicien reprend à nouveau le jeu et sort un troisième As de Pique qui va rejoindre les deux autres.

Le tricheur tente à nouveau sa chance avant de remettre une fois de plus le jeu au magicien qui en l'étalant montre que l'As de Pique est à l'envers au milieu.

Se disant qu'il y a un problème le tricheur dit qu'un jeu de cartes ne comporte qu'un seul As de Pique alors que le magicien vient d'en produire quatre.

Le magicien retourne les trois cartes qui se trouvent sur la table... Tout est bien qui finit bien, il s'agit de l'As de Trèfle, de l'As de Cœur et de l'As de carreau.

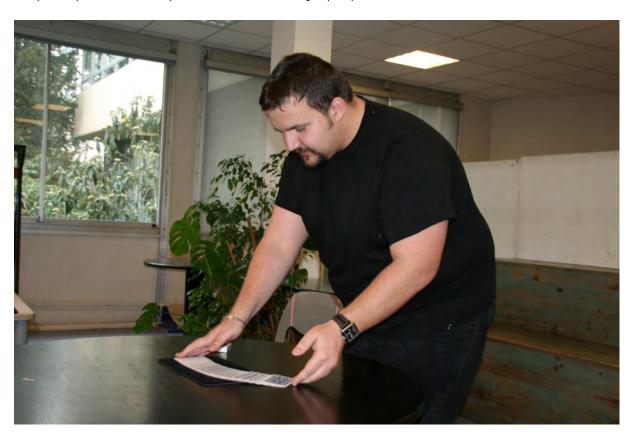
Ah c'est beau la Magie!

Sur sa lancée, **Clément** nous propose une seconde routine de cartes et c'est **Jacky** qui joue le rôle du spectateur.

Une carte est choisie (4P) et remis dans le jeu par **Jacky** à l'endroit de son choix tandis que **Clément** tourne le dos. Jacky a toutefois pour instruction de laisser cette carte dépasser du jeu.

Clément nous fait face à nouveau et reprenant le jeu nous montre que **Jacky** a en fait remis sa carte entre les deux Quatre rouges. Puis, il prend l'effet du jeu et en sort le Quatre de Trèfle pour conclure cette routine.

Et puisqu'il est sur place, c'est **Jacky** qui prend la suite.



Clément avait dit être venu avec "pas grand chose". **Jacky** reprend cette expression à son compte en indiquant qu'il n'a qu'un jeu de cartes.

Jacky remet le jeu à **Clément** afin qu'il le mélange puis il invite deux membres du club à le rejoindre et c'est **Josse** et **Vincent** qui se proposent.

Le jeu est étalé et **Vincent** est invité à prendre une carte dans l'étalement, laquelle est ensuite remise et perdue dans le jeu.

Jacky fait ensuite choir une carte au "*stop*" par **Josse**. Cette carte est également perdue dans le jeu.



Jacky mélange à nouveau le jeu puis retourne la carte du dessus – 8P – et **Vincent** reconnaît sa carte. Cette carte est posée face en bas sur la table et Vincent est invité à mettre sa main par dessus.

Jacky se propose à présent de retrouver la carte de **Josse**. Ce qui semble logique puisque deux cartes ont été choisies.

Pour ce faire, **Jacky** effectue un *Mélange Chinois* ou un *Mélange Japonais*, selon que vous soyez pro *Duvivier* ou pro *Bilis* (cf le compte rendu de la réunion du mois de février 2011).

À l'issue du mélange, **Jacky** montre qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas. Puis il repose le jeu sur la table et annonce "*Voilà*, c'est fait".

Josse, qui a démarré la Magie voici très peu de temps, regarde **Jacky** sans visiblement comprendre.

"C'est fait ? Qu'est ce qui est fait ?" n'ose-t-il pas demander.

Jacky étale alors le jeu et fait constater que toutes les cartes sont désormais face en l'air à l'exception d'une carte qui est face en bas. **Cette carte est retournée et il s'agit à nouveau du 8P...**

Il semble impossible que **Vincent** et **Josse** aient choisi tous deux la **même carte... ce que confirme Josse** en déclarant que sa carte était le Valet de Pique.

Mais alors... Quelle est donc la carte qui se trouve sous la main de **Vincent**. Ce dernier est invité à soulever sa main et à retourner sa carte qui apparaît être le Valet de Pique.

La technique est une chose, le boniment qui l'accompagne en est une autre et **Jacky** a très bien su utiliser les deux pour mener à bien cette routine.

C'est à présent **Florent DraGo** (à ne pas confondre avec **DraCo**.. n'est-ce pas **Théo** ?) qui veut nous parler de ses dernières acquisitions.



C'est **Vincent** "**Tomarel**" qui va faire le spectateur dans une routine où il est question de jeux d'argent et de Casino.

DraGo sort une boite en carton et explique qu'elle contient tout ce qu'un joueur pourrait avoir par devers lui. Il sort ainsi un jeu de cartes, deux jetons de casino, un dé, une pochette d'allumette porte bonheur et un billet d'un Dollar.

DraGo demande à **Tomarel** de tenir dans la main la pochette d'allumette afin qu'elle lui porte chance. Puis il dispose sur la table le billet de un dollar et de part et d'autre, les deux jetons de casino.

Vincent est invité à choisir un jeton de façon à ce que l'un des deux soit mis à l'écart.

Vincent doit ensuite choisir l'un des faces du dé et disposer le dé de sorte que cette face soit sur le dessus du dé. **Vincent** choisit la face avec le "2".

Enfin, **DraGo** prend le jeu de carte et distribue les cartes une à une, face en bas, sur la table et demande à **Tomarel** de l'arrêter quand il le souhaite.

Ceci étant fait, **DraGo** montre la carte précédant celle choisie par **Tomarel** ainsi que celle qui suit pour montrer que le choix aurait pu être tout autre. La carte sur laquelle **Tomarel** a dit "*stop*" est le 7T.

DraGo explique qu'en termes de probabilités, le choix du jeton représente une possibilité sur 2, le choix de la face du dé, 1 sur 6 et quant au choix de la carte les possibilités passent à 1 sur 52.

Conjuguées entre elles les probabilités de choix offrent un nombre considérable de combinaisons possibles.

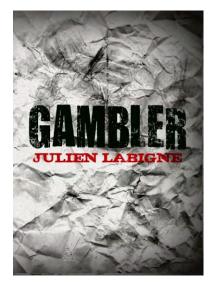
Et pourtant ...

DraGo attire l'attention des personnes présentes sur un petit tapis en mousse au fond de la boite en carton. Il retire se tapis et fait constater qu'en dessus, il y a une photo sur laquelle on voit : le jeton choisi par **Tomarel** côtoyant la carte 7T et le dé avec la face "2" sur le dessus.

Gambler, de Julien Labigne.

Routine intéressante qui sort des sentiers battus.

Alors que **DraGo** se pose la question de savoir s'il explique ou pas, **Jacky** intervient en



indiquant que de son point de vue, il serait préférable de ne pas expliquer cette routine et que ceux qui l'ont trouvée bien l'achète pour récompenser l'auteur de cette création.

Perfidement (Oui, oui, il m'arrive d'être perfide), je fais remarquer à **Jacky** que l'on pourrait penser qu'il réagit ainsi parce qu'il tient une boutique de magie en ligne et qu'il est donc partie prenante dans le fait de dévoiler ou non comment fonctionnent des tours.

Le débat est intéressant et je me demande sincèrement comment ça se passe dans les autres clubs de magie de France et de Navarre.

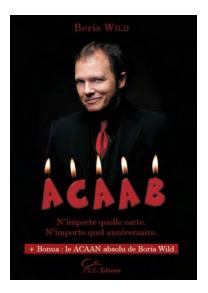
Aussi cher lecteur, si toi aussi tu fais partie d'un club de magie, envoiemoi un mail pour me dire si vous vous expliquez ou non les tours présentés.

Théo souligne que les réunions de notre club ne doivent pas se transformer en des démonstrations de tours et que dès lors qu'un créateur met en vente l'une de ses idées, il se doute bien qu'elle va être sinon divulguée plus ou moins rapidement, du moins décortiquée et son principe de fonctionnement trouvé. Il s'agit en quelque sorte d'un challenge.

Reste à savoir si l'on doit donner la solution sans demander avant un minimum de cogitation de la part du reste du groupe.

Et dans le cas présent, il me vient tout de suite à l'idée, ainsi qu'à d'autres membres du club d'ailleurs, la solution de *Gambler* et j'en fais part à **DraGo** qui sans nous dévoiler le "*comment*" ni nous montrer le matériel de plus près, ne peut que confirmer que notre idée est la bonne.

L'honneur de **DraGo** est donc sauf, il n'a pas cafté... Nous avons trouvé par nous même.



C'est donc peut être avec un peu d'appréhension qu'il nous dit avoir également acheté le *ACAAB* de *Boris Wild*, tour qui semble faire débat si on a la curiosité d'aller jeter un œil sur le forum de Virtual Magie.

Comme son achat est récent, **DraGo** ne souhaite pas nous montrer l'effet pour le moment.

Rappelons qu'il s'agit de l'acronyme de *Any Card At Any Birthday*, en référence à l'ACAAN, qui désigne un Any Card At Any Number, traduisez "une carte au nombre", effet initié à l'origine – me semble-t-il – pas *David Berglas*.

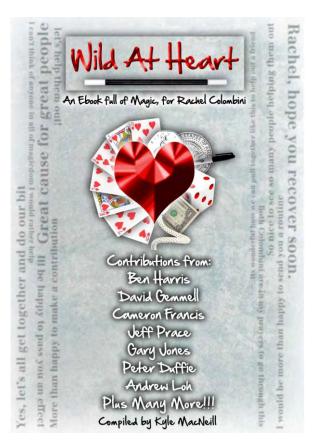
Pour être un peu plus explicite, disons que – en gros – on nomme librement une carte – on choisit librement un nombre entre 1 et 52 et la carte choisie est retrouvée dans un jeu à l'emplacement choisi.

Jean-Luc, absent aujourd'hui, mais il avait un mot d'excuse en bonne et due forme, aurait pu nous parler longuement des *ACAAN* car c'est un peu son Dada.

Comme **DraGo** ne veut pas en dire plus sur le *ACAAB* de Boris Wild et nous respectons sa décision, j'en profite pour parler d'un *ACAAN* qui figure dans le livre *Wild At Hearts – An Ebook Full Of Magic For Rachel Colombini*, qui est un recueil de routines offertes par différents magiciens en soutien à *Rachel Colombini* et ses graves problèmes cardiaques.

La routine en question est intitulée Bluff ACAAN et est de **Sean Carpenter**.

J'explique ainsi que le magicien montre deux jeux de cartes, en fait choisir un pour le "*grand final'*. Ce jeu est alors rangé par le magicien dans la poche extérieure gauche de sa veste.



Le second jeu est ensuite utilisé pour sélectionner au hasard une carte et un nombre entre 1 et 52. Les choix sont absolument libres : un spectateur nomme une carte. Un second spectateur coupe n'importe quel nombre de cartes ce qui permet de choisir le nombre.

Le jeu ayant servi au choix de la carte et du nombre est alors rangé. Le second jeu est sorti et le spectateur est invité à prendre ce jeu et à distribuer les cartes une à une jusqu'au nombre choisi. La carte à cet emplacement est la carte choisie.

Cette routine incroyable repose sur une énorme escroquerie et son auteur explique également comment la présenter sans veste... À tester !

Bon, on cause, on cause mais on a également des postulants à tester...

Dis donc **Bastien**... Viens donc un peu par ici.

Bastien a 13 ans et de grandes ambitions. Ce qui, vous en conviendrez n'est pas incompatible. Il veut devenir magicien professionnel de scène. Comme il débute il a demandé à prendre des cours de Magie et c'est **Pierre** qui l'a pris sous sa coupe.

Et c'est donc un classique de la magie que **Bastien** souhaite nous présenter puisqu'il s'agit d'une routine de "*Balles et Gobelets*".

Cups and Balls comme disent nos amis/ennemis d'Outre Manche, ce qui signifie, comme chacun le sait, Gobelets et Balles, car il est bien connu que les Anglais inversent tout, même le sens de conduite routière.

À ce propos, peut-être ne le savez-vous pas mais les Anglais ont envisagé il y a quelques années, de modifier leur sens de circulation et de rouler à droite comme sur le "continent" et non plus à gauche. Il avait été prévu dans un premier temps de faire un test uniquement avec les camions pour l'étendre ensuite aux voitures en cas de succès. Finalement le projet a été abandonné, on ne sait pour quelle raison.

Après cette séquence culturelle, revenons à **Bastien**, à ses balles et ses gobelets.



Bastien nous présente trois gobelets... vides. Mais à quoi peuvent donc lui servir trois gobelets ... vides.

À rien, et c'est la raison pour laquelle il fait très vite apparaître trois petites balles jaunes.

Bastien nous explique ensuite, que cela ne se voit pas mais ses gobelets sont troués... Et il nous le prouve en empilant deux gobelets et en faisant passer une balle du gobelet supérieur vers le gobelet inférieur.

S'en suivent des pénétrations de balles, des voyages de balles d'un gobelet vers l'autre. On assiste même à des disparitions et des réapparitions de balles. Pire encore, les balles initialement jaunes changent de couleur pour devenir rouges.

C'est quand même dingue ces jeunes, hauts comme quatre muscades et demi qui vous font des routines balles et gobelets comme si c'était un truc qu'ils avaient appris au berceau.

Bon, c'est vrai qu'il y a encore quelques petits détails à maîtriser au niveau des charges et des angles mais ça reste du détail par rapport à la qualité de la prestation et à l'aisance dont a fait preuve **Bastien**.

Allez, encore un qui a gagné sa place au MCR.

Bastien a 13 ans... Louis aussi, bien que ce ne soit pas le même gabarit.

Louis a besoin de deux assistants. Clément et Florent se proposent.

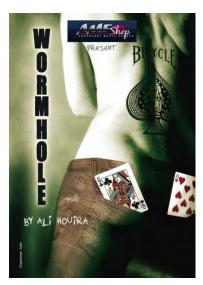


Louis sort un jeu de cartes et fait choisir une carte à **Florent** et une carte à **Clément**.

Une gommette est collée sur chaque carte, ce qui permet ensuite de signer les gommettes et d'éviter de "*flinguer*" les deux cartes.

Eh oui, la magie coute cher parfois. Il n'y a pas de petites économies.

Les deux cartes sont ensuite perdues dans le jeu.



Louis montre que les deux cartes choisies ne sont ni sur le dessus ni en dessous du jeu, puis il indique que les deux cartes choisies sont des cartes voyageuses et qu'elles ont déjà quitté le jeu...

Et pour prouver ses dires, il sort une première carte de la poche arrière droite de son pantalon tandis que la seconde est sortie de la poche arrière gauche. Ce sont bien les cartes signées.

Wormhole by **Ali Nouria**. Ça marche avec deux cartes mais rien ne vous empêche de ne le faire **qu'avec une seule...**

S'en suit à nouveau la discussion "*On explique on n'explique pas*", et je pense qu'il faudra peut être envisagé d'avoir un débat sérieux sur la chose car deux fois en une seule séance... Ben ça fait deux fois...

Éric vient à présent nous faire de la publicité pour les jeux de cartes *Bicycle*.

Est-ce bien raisonnable? D'autant qu'il s'agit de jeux de cartes *Rider Back* dont *US Playing Cards* a apparemment abandonné la fabrication au profit des jeux *Mandolin*, au plus grand désespoir des magiciens du monde entier... enfin d'une très grande partie d'entre eux car certains utilisent des *Jerry Nuggets...*.

Éric nous montre donc un bandeau publicitaire sur lequel nous voyons la représentation de quatre jeux de cartes de différentes couleurs.

Éric indique que ce document est intéressant car il permet de choisir un jeu de la couleur souhaitée et pour le démontrer il positionne sa main sur le jeu rouge de son dépliant, tire vers le bas et se retrouve en main avec un étui de jeu de cartes bien réel.



Voilà une façon quelque peu surprenante et originale de produire un jeu de cartes.

Ça s'appelle *3D Advertising* et c'est d'*Henri Evans*. En vente dans toutes les

bonnes boutiques de magie.



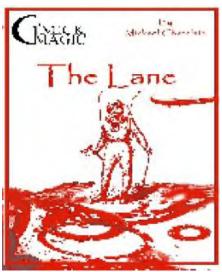
Une fois avec son jeu de cartes entre les mains, **Éric** demande à **Florent** de choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Éric colle alors une gommette ... verte, me semble t-il, mais cela n'a vraiment aucune importance... sur l'étui du jeu.

Puis il passe ses doigts dessus et cette gommette... verte... disparaît mystérieusement.

Mais où est-elle donc passée?





Éric attire notre attention sur le jeu de cartes posé sur la table.

Il étale celui-ci et fait constater qu'une carte et une seule comporte une gommette verte (enfin j'crois quelle était verte..) sur son dos : la carte choisie par **Florent**.

Ça s'appelle *The Lane*, et c'est de *Michael Chatelain*.

Comme **Éric** semble en forme, il propose d'enchaîner sur une autre routine et c'est **Antoine** qui vient l'assister.

Un carte est choisie et perdue dans le jeu lequel est ensuite mélangé par Antoine.

Éric retrouve cette carte et la montre avant dans déchirer une partie. Cette carte partiellement déchirée est reconstituée à vue en la frottant.

Si j'ai tout compris, c'est d'après une idée de. **Jay Sankey** (mais je n'en suis pas entièrement sur car je ne l'ai pas noté...).

Et c'est maintenir **Christophe** qui propose de nous montrer les améliorations qu'il a apportées à la routine de **Tony Slydini** qu'il nous avait montrée le mois dernier.

Cette routine concerne la disparition de boulettes de papier et leur réapparition dans un chapeau (le mien en l'occurrence...). Christophe était gêné par un geste qu'il ne trouvait pas justifié. Ayant réfléchi à la chose, il souhaite aujourd'hui nous montrer cette nouvelle version.

Et comme le mois dernier, c'est une routine en musique.

1^{ère} remarque : **Christophe** a amené son chapeau et il n'a donc pas besoin d'utiliser le mieux.

2^{ème} remarque : le matériel de sonorisation a monté en puissance.

En sera-t-il de même pour la routine?

Une différence notable est que désormais, **Christophe** utilise des balles en caoutchouc de couleur jaune plutôt que des boulettes en papier. Il trouve que la prise et la texture est meilleure.



Christophe tout en conservant la quasi totalité de l'enchaînement a modifié certains gestes techniques ce qui lui a permis de supprimer ce geste de prise dans les airs d'une boulette invisible qui le gênait.

À présent, la réapparition des trois balles se fait de façon plus logique... Mais **Christophe** n'en est pas resté là, car il a rajouté une apparition supplémentaire : celle d'une énorme balle en mousse.

Théo, en bon professeur qu'il est, donne quelques conseils concernant une posture plus naturelle pour les prises de balles.

Et c'est très intéressant... sauf que Christophe lui explique gentiment que dans le cas présent, ce conseil ne peut pas s'appliquer lors de cette routine.... 💖 😊

Certains ont déjà commencé à quitter la salle lorsque j'entends quelqu'un qui dit "*Et toi Patrice, t'as rien à nous montrer* ?"

Après un court moment d'incertitude, je décide de croire qu'on me demande de montrer un tour de magie et non pas autre chose...



Et ça tombe bien puisque j'ai récemment terminé la traduction en français du booklet d'**Aldo Colombini** Card Journal qui comporte vingt routines de cartes et que j'ai bossé deux de ces routines.

La première routine consiste à montrer quatre cartes, blanches des deux côtés.

Une gommette ... bleue (ça j'en suis sur) est collée sur la carte du dessus qui est ensuite mise en deuxième position dans le petit paquet.

Quelques comptages et apparaissent ainsi successivement trois autres gommettes.

Il semble donc que les quatre cartes aient chacune une gommette...

La carte du dessus du paquet est posée sur la table, côté gommette visible.

Les trois autres cartes sont montrées. Chacune comporte une gommette, mais tout à coup, ces trois cartes redeviennent blanches des deux côtés. Les trois gommettes ont disparu.

J'attire l'attention sur la carte qui est sur la table. Elle comporte une gommette sur le dessus et en la retournant on constate qu'il y a trois gommettes de collées sur l'autre côté.

Pas de réelle difficulté pour cette routine, avec même une petite incohérence lors de la réalisation du *Change au Pinceau* mais cela passe très bien. Ça s'appelle *As Easy As One, Two, Three*.

La seconde routine m'a demandé un sacré travail d'adaptation en français car elle fait appel à une épellation (pas une épilation... qui selon les personnes peut également demander un sacré travail...).

Comme chacun le sait : les noms des cartes ne sont pas les mêmes en Anglais et en Français. En effet, par exemple, FOUR OF HEARTS comporte 4 lettres pour la valeur et 6 pour la famille, tandis que son équivalent en français QUATRE DE **CŒUR** comporte 6 lettres pour la valeur et 5 pour la famille.

Vous l'aurez compris, lorsqu'il faut épeler des noms de cartes on aboutit à un résultat différent selon que l'on épelle en Anglais ou en Français.



Et on comprendrait mal que pour présenter un tour à un public français, le magicien fasse une épellation en anglais.

Aussi, pour que certaines routines créées pour la langue anglaise marchent en français, ben il faut les adapter et ce n'est pas toujours possible.

En matière de traduction, les routines d'épellation sont ma hantise, mais je suis assez content du résultat pour cette routine intitulée *Lone Rider*.

Voici l'effet : Un jeu est étalé face en l'air et un spectateur choisit une carte de son choix.

Le jeu est ensuite rassemblé et le nom de la carte permet de distribuer deux tas de cartes : l'un correspond à la valeur de la carte et l'autre à la famille de la carte.

Dans le cas d'espèce **Théo** a choisi un Roi de Trèfle. Je distribue donc trois cartes face en bas pour R-O-I et la dernière carte distribuée est retournée et c'est un 4K.

Puis pour former le second tas, je distribue 6 cartes pour T-R-E-F-L-E et la dernière carte distribuée est retournée pour montrer un 9P.

On additionne les deux valeurs : 9 et 4 = 13.

Je demande à un des membres du club de prendre le jeu face en l'air en main et de distribuer 13 cartes. La treizième – le 7P - est mise de côté et l'ensemble des autres cartes est rassemblé pour reconstituer le jeu.

Je rappelle alors que la carte RT a été choisie librement. Qu'à partir de son nom, deux cartes ont permis de trouver le nombre 13 qui a permis de sélectionner une carte. L'épellation aurait donné un tout autre résultat si la carte de départ avait été une autre carte...

J'étale le jeu face en bas et je fais remarquer que toutes les cartes ont un dos bleu. Je demande qu'on retourne le 7P, il a quatre gommettes bleues collées sur son dos (normalement j'aurais du mettre une carte à dos rouge mais je n'en avais pas envie...).

Facile à faire et en plus on ne touche quasiment pas le jeu.

Pierre veut conclure la réunion en nous montrant une dernière routine de cartes. C'est **Christophe** qui l'assiste.



Une carte est choisie et perdue dans le jeu (air connu).

Pierre mélange ensuite le jeu, une moitié face en l'air et une moitié face en bas puis annonce "*Voilà, c'est fait comme dirait Jacky*".

Alors forcément on se doute que la routine est terminée et une seule carte se retrouve à nouveau à face en l'air dans le jeu face en bas, la carte choisie par **Christophe**. C'est du **David Williamson**.

J'espère ne pas avoir trop déformé le déroulement de cette routine car ceux qui restent encore dans la salle sont quelques peu... dissipés, occupés à se montrer des techniques ou des routines et le "*pôvre*" **Pierre** a quelques difficultés à retenir l'attention.

Je me rends compte que **Josse**, le troisième nouveau, a échappé à "*l'examen d'entrée*". Ce n'est que partie remise... Il faudra bien qu'il y passe un jour ou l'autre... s'il revient à l'une des prochaines réunions.

Et puisqu'on parle de prochaines réunions, celle du mois d'avril aura lieu le 16 avril 2011.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Compte rendu de la réunion du 16 avril 2011

Nous sommes le samedi 16 avril, et premier jour des vacances scolaires de la zone B, dont fait partie l'Académie de Rouen.

Comme je vous ai déjà servi le couplet lors des dernières vacances scolaires – celles de février – je ne vais pas recommencer ma litanie sur ce sujet.

Mais, il faut bien se poser la question : Combien de membres seront présents à la réunion ?

Et cette question étant posée, il faut bien y répondre... et de préférence le plus rapidement possible.

Sont présents :

- 1. Patrice
- 2. Éric
- 3. Alban
- 4. Vincent
- 5. Théo
- 6. Christophe
- 7. Louis
- 8. Clément
- 9. Pierre
- 10. Bastien

Et bien... Dix, ce n'est pas si mal...

Je m'empresse de prendre la désormais traditionnelle photo de groupe et là, mon appareil photo m'informe : "Pas de carte mémoire détectée".

Quoi ? Comment ce "fesse" ?

Et là, tout à coup, je me rappelle, je me suis servi de mon appareil photo pour préparer une des routines que je compte présenter aujourd'hui et j'ai enlevé la carte pour récupérer mes photos directement sur mon ordinateur... Seulement voilà... j'ai oublié de la remettre...

Putain! Quel con!

Comme quoi, il n'y a pas que l'appareil photo qui manque de mémoire.

Il me faut alors me résoudre à renoncer à prendre des photos... ce qui, vous vous en doutez va enlever beaucoup de sa valeur à ce compte rendu... ou alors, il me faut envisager de prendre des photos avec mon téléphone portable ce qui enlèvera aussi de la valeur... mais un peu moins.

Entre deux mots, il faut choisir le plus facile à écrire...

Hum... non!

Entre deux maux, il faut choisir le moindre et je sors donc mon téléphone portable que je bascule en mode appareil photo.

Chers lecteurs, ne m'en veuillez donc pas trop si la qualité des clichés n'est pas celle à laquelle je vous ai habitués jusqu'à présent.



Clic clac Samsung et voilà!

Et c'est à cet instant que se pointent Jacky, Draco et Josse.

Ah les c...oquins!

Comme j'ignore si ma batterie de téléphone transformé en appareil photo va tenir toute la séance, je décide de ne pas reprendre une nouvelle photo de groupe...

D'ailleurs, **Jacky**, qui a endossé sa tenue estivale genre chemise hawaïenne et short long, n'est que de passage. Il est venu uniquement pour donner (hum... vendre...) à **Éric** un article qu'il a commandé... Car rappelons-le **Jacky** tient une boutique de magie en ligne sous l'appellation <u>Magicart</u>.

Jacky, qui en profite pour nous indiquer qu'il va faire du stockage et que si nous sommes intéressés, nous pouvons lui passer commande d'articles pour un prix très intéressant. Qu'on se le dise!

Exit Jacky...

Nous passons à présent à la partie "infos" de la réunion.

J'en profite pour faire de la publicité – gratuite – pour le site <u>VistaPrint.fr</u> qui fait régulièrement des offres "gratuites".

Rappelons que ce site est au départ un site spécialisé dans l'imprimerie et qu'il a ensuite élargi ses activités à tout ce qui concerne la publicité en général. Vous y trouvez donc des cartes de visite, des cartes postales, mais également des produits dérivés, genre : mugs (des "tasses" pour les non-anglophones), tee-shirts, porte-clés, banderoles, plaques aimantées, tampons (pas hygiéniques, je précise) Ils proposent même des sites Internet...

Bref, du coup je présente ce que j'ai fait faire... gratuitement... Enfin presque, car il faut tenir compte quand même des frais de port et là, il peut y avoir des surprises... et même parfois des grosses surprises.

J'ai ainsi fait faire deux mugs, une banderole MCR, une pancarte MCR et des cartes de visite pour le club.





La deuxième info concerne le 24ème Festival de Magie de Forges les Eaux 2011 qui s'est terminé le dimanche 3 avril. Je rappelle que les photos du spectacle de clôture sont sur notre site (ben oui, ce jour là, je n'avais pas oublié ma carte mémoire...). Le thème de cette année était La Magie à Las Vegas.

Draco qui avait été invité pour la durée du festival par *Hugues Protat*, le créateur de l'événement, nous parle alors des magiciens participants et plus particulièrement d'un de ceux qui l'ont le plus impressionné, à savoir *Shimada*.

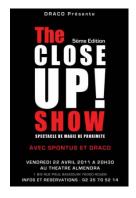
Et c'est vrai qu'il faut reconnaître que ce magicien, c'est vraiment la grande classe.

Jetez un œil sur les photos du spectacle de clôture sur le site du **MCR** et vous verrez... Cette prestance, ce regard... et pour ceux qui ont eu la chance de voir ce magicien en prestation... cette économie de mouvements... Aucun geste superflu.

Allez, rien que pour le plaisir je vous mets ici une des photos de ce grand magicien.



Une autre info concerne l'actualité de **Draco** et de **Spontus**. Nos deux compères vont présenter *The Close-Up Show 5*^{ème} édition, le vendredi 22 avril 2011 à 20h30 au Théâtre de l'Almendra à Rouen. La presse commence à s'intéresser à l'événement et c'est une bonne chose car ce spectacle est vraiment un bonheur.



Là encore, vous pouvez jeter un œil sur le site du *Magicos Circus Rouennais* sur les photos prises pendant le spectacle.



Bon... D'accord, ils n'ont pas la même prestance que **Shimada**, mais ils méritent quand même une photo eux aussi.

Eh! Mine de rien, ce compte rendu aura quand même quelques photos... de qualité.

Alors qu'on aurait pu penser que la partie Magie allait débuter immédiatement, **Draco**, toujours très joueur (enfin j'me comprends...), souhaite évoquer à nouveau le problème (si tant est que cela en soit un... Quoique...) de l'explication des tours pendant les réunions.

Décidément, ça devient une manie...

Draco défend son point de vue en suggérant qu'on pourrait, pour stimuler les esprits, proposer de remettre certaines explications au mois suivant.

Personnellement, comme je suis du genre "impatient" qui aime bien avoir ou savoir rapidement, j'invoque le fait que cela risque de créer une certaine frustration chez les membres du club (dont moi le premier) et transformer nos réunions en séances de démonstration comme l'a fait remarquer **Théo** le mois dernier. **Théo**, qui nuance d'ailleurs son propos en disant que depuis qu'il y assiste, il a parfois l'impression que nos réunions sont un catalogue de tours et qu'il aimerait qu'on aille plus loin dans la réflexion suite aux tours présentés.

La stimulation neuronale a été tentée dans la partie secrète du site en soumettant à la sagacité des membres certaines vidéos magiques pêchées sur le net. La rubrique s'appelle "*Le Magicien mène son enquête*" et le but du jeu est de proposer la solution de la routine. J'ai laissé tomber au bout de quelques mois car bien peu m'adressaient leur proposition de solution...

Alors de là à imaginer que les membres vont cogiter pendant un mois pour essayer de trouver la solution à une routine proposée le mois précédent par un de leurs camarades de jeu et qu'ils ont vue l'espace de 5 minutes... Hum... Je suis septique.

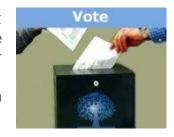
Je pense que ce que l'on cherche en venant à ces réunions, c'est à se faire plaisir en montrant de la Magie et en regardant de la Magie... Pas à jouer à "Mais comment il a fait ?".

Mais on peut par ailleurs essayer de faire progresser les membres dans leur façon de présenter. Il faut pour cela que ceux-ci jouent le jeu en considérant qu'ils sont devant un public et non devant des magiciens et chacun doit savoir "*critiquer*" pour que la prestation soit meilleure.

Comme je ne veux en aucun cas décider pour la totalité des membres, je pourrais mettre en ligne un sondage qui permettrait de répondre à la question : *On explique ou on n'explique pas* ?

Chaque membre du club serait ainsi appelé à voter et le choix se ferait démocratiquement. Après, quel que soit le résultat du sondage, libre à chacun d'expliquer ou de ne pas vouloir expliquer une routine.

L'intérêt du sondage étant qu'on aurait une idée de la pensée générale du club.



Tiens ça faisait longtemps que je n'avais pas sondé...

Et dans la foulée, je pourrais également demander aux membres ce qu'ils pensent de passer en association, puisque le problème est également soulevé par **Théo**.

En fonction de la réponse apportée, il faudrait à terme s'interroger pour savoir si les membres veulent que le club rejoigne la FFAP... laquelle, apparemment, ne semble (ne veut ?) pas comprendre pourquoi, des clubs de magie ne rejoignent pas la fédération (un ange passe ...).

Ouais... Je pourrais... Bon, on va réfléchir à tout ça.

Bien! Tout cela ayant été évoqué ... Place à la Magie car l'heure a tourné.

Et c'est **Alban** qui propose de nous montrer un bricolage maison qui, précise-t-il, tient plus du "casse-tête" que du tour de Magie. C'est le magicien **Miredieu** qui lui a inspiré cette idée au Festival de Forges les Eaux.

Le but du jeu, si tant est qu'un casse-tête soit un jeu pour certains... est de libérer un anneau emprisonné entre deux arcs de métal reliés par des chaînes...

Et c'est bien connu que là où il y a de la chaine il n'y a pas de plaisir.

Comme la chose n'est pas évidente à décrire, ben je vous la mets.... En photo, je précise.



Ceci étant présenté... à la façon de l'éclair, **Alban** s'en retourne s'asseoir, sans expliquer aucunement le fonctionnement de son casse-tête...

Bon cela dit, ce n'est pas une routine magique... alors je ne dis rien. Et ce d'autant plus que je connais ce casse-tête et que je n'ai donc pas besoin de l'explication quant à son fonctionnement...

Et c'est à présent l'ami **Louis** (je ne dis pas *P'tit Louis* car en dépit de ses 13 ans, il est aussi grand, voire plus grand que moi...) qui propose de nous montrer une routine pour laquelle il va apparemment avoir besoin de *Sharpies*, le stylo feutre du magicien qui se respecte et qui respecte son public, vu la quantité qu'il dépose sur la table.



Comme **Louis** a besoin d'un assistant, c'est **Clément** qui se propose.

Louis montre une enveloppe... vide, et des autocollants.... collants. Il étale face en bas un jeu de cartes préalablement mélangé.

Une carte est sortie de l'étalement. Elle est mise dans l'enveloppe – sans avoir été regardée au préalable.

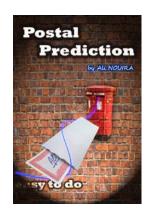
Le jeu est rassemblé et à nouveau étalé, mais face en l'air cette fois-ci.

Clément est invité à choisir une carte et son choix se porte sur le Valet de Carreau (VK). Un autocollant est signé par **Clément** et apposé sur la face de la carte choisie. Et pour faire bonne mesure, **Louis** met également un autocollant signé sur le dos de la carte.

Louis prend alors la carte, la dépose sur le dessus du jeu et fait une passe magique.

Tout le monde constate que l'autocollant vient de disparaître à vue.

L'enveloppe est alors ouverte, la carte qu'elle contient est sortie et tout le monde constate que la carte supporte un autocollant avec la signature de **Louis**. La carte est posée sur le jeu afin que tout le monde puisse la voir... Elle est ensuite retournée et chacun peut constater qu'un autocollant est apposé sur sa face... Autocollant supportant la signature de **Clément**. Magique!



Ca s'appelle *Postal Prediction* et c'est d'*Ali Nouira*.

Louis retourne s'asseoir... sans expliquer cette routine.

Draco souhaitait que les magiciens du club réfléchissent avant d'avoir la solution des routines.... **Théo** se présente à nous en tant que magicien qui réfléchit et il nous propose une expérience extraordinaire.

Selon lui, on peut faire apparaître des couleurs sur le filigrane des billets de banque lorsqu'on les expose à une lumière riche en infrarouge et pauvre en ultraviolet.

Quel intérêt me direz-vous et comment est-ce possible ?

À la première partie de cette question je répondrai... "*Ben, pour faire joli*!" Quant à la seconde partie de cette question... Je suis désolé, mais j'ai décidé de ne pas expliquer...

Cela dit, je n'empêche aucunement **Théo** de le faire.

Pour nous démontrer cette possibilité physique, **Théo** sollicite auprès de notre "*Honorable assemblée*" un billet de 25 euros... et n'ayant aucun succès, ramène sa prétention à un billet de 20 euros.

Ah... les temps sont durs mon "pôvre mossieur"...

Et c'est **Josse** qui prend le risque de confier un billet.

Ah... quelle inconscience!

Théo demande à **Josse** de relever les quatre derniers chiffres de son billet de banque et de signer celui-ci également dans un coin.

Puis **Théo** nous montre un petit récipient en plastique semi-transparent contenant un liquide odorant qui, disons-le franchement, "*pue grave*", qu'il nous dit être le fameux produit de son invention destiné faire apparaître les couleurs sur le filigrane du billet.

Josse est invité à plier son billet en quatre et l'ayant récupéré **Théo** le tend à **Éric** afin qu'il le trempe dans ce fameux liquide.

Pendant ce temps là... **Théo** prépare une bougie et un support, destiné à recevoir le billet mouillé, expliquant que, pour parfaire le processus, il faut exposer le billet mouillé durant un certain temps à la flamme d'une bougie.



Tout en disant cela **Théo** a allumé la bougie après avoir mis en place le billet sur son support.

Puis, se tournant vers nous, il se propose de nous en dire un peu plus sur le procédé qu'il a découvert.

C'est alors que "*Patatra*!", la bougie se casse la figure (oui je sais, une bougie n'a pas de figure... Et alors ?) et enflamme le billet.

Théo se précipite mais le mal est fait car le billet est déjà bien calciné...



Heureusement, le détecteur de fumée de la salle ne s'est pas déclenché. Sinon, bonjour les pompiers !

Mine de rien, **Josse** a été très joueur en passant ce billet à **Théo**... Et **Théo** vient de démontrer que lui aussi est un joueur, doublé d'un flambeur...

Théo se confond en excuses et propose de rembourser **Josse**.

À cet effet, il sort de sa poche une liasse de billets.... blancs, précisant qu'il s'agit de billets de sécurité pré-imprimés de façon invisible et qu'il suffit d'un peu de son produit pour les imprimer définitivement au fur et à mesure de ses besoins.

Et pour prouver ses dires, **Théo** humecte légèrement les billets et la liasse de billets blancs se transforment en un clin d'œil en liasse de billets réels. **Théo** sort alors un billet de cette liasse et le remet à **Josse**.

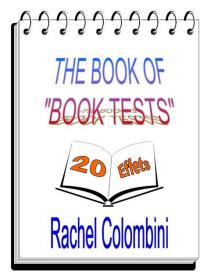
Il s'agit du billet préalablement signé par ce dernier.

Et pas d'erreur possible, les quatre derniers chiffres du numéro correspondent bien.

Théo ne se fait pas prier pour nous expliquer cette routine et également le principe de fonctionnement de sa bougie honteusement truquée.

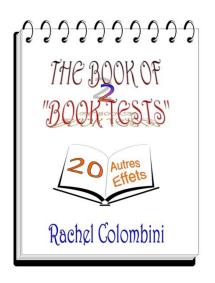
Mais où va-t-il chercher toutes ces idées?

Exit **Théo** et place à... moi-même.



Je viens récemment de terminer la traduction en français des deux ouvrages de **Rachel Colombini** intitulés **The Book Of Book Tests**, et **The Book Of Book Tests** 2 et j'y ai trouvé quelques idées forts intéressantes.

Rappelons qu'un "book test" est une expérience de mentalisme visant, pour le magicien, à découvrir un mot ou plusieurs ou une phrase, etc., déterminés par le hasard dans un livre ou dans plusieurs. On peut présenter cette expérience sous la forme d'une prédiction ou sous la forme d'une transmission de pensée.



Je propose de montrer une routine s'appelant Astro Colors, créée par **Rachel Colombini** sur une idée de **Karl Fulves** et extraite du livre The Book Of Book Tests (I)

Pour ce faire, j'appelle à la rescousse trois membres du club et ce sont **Éric**, **Josse** et **Vincent** qui se proposent de m'assister.

Neuf cartes sont présentées. Trois cartes supportent une étoile de couleur rouge, trois cartes supportent une étoile de couleur bleue et trois cartes supportent une étoile de couleur jaune.

Le paquet est dans un premier temps mélangé et chacun des assistants choisit pour lui-même une des couleurs.

Une fois qu'ils ont tous les trois leurs trois cartes dans les mains, ils doivent à nouveau les mélanger.

Un membre de l'assistance est alors invité à choisir l'ordre des couleurs et les cartes sont ensuite distribuées sur la table pour former trois lignes respectant cet ordre de couleur.

Éric dépose ainsi une 1^{ère} carte sur la première ligne, puis **Josse** dépose une carte à côté de celle d'**Éric** et **Vincent** dépose une carte à côté de celle de **Josse**.

La même chose est effectuée pour les deux lignes suivantes.

Ceci étant fait, les neuf cartes sont retournées et on constate qu'elles supportent chacune au dos, un chiffre de 1 à 9.

Chaque ligne de cartes forme un nombre à trois chiffres et **Vincent** est invité à additionner ces trois nombres. Le total fait 1665.

Pour montrer que ce total est unique, j'inverse des cartes sur les trois lignes et le total trouvé par **Vincent** est cette fois-ci : 1624.



J'attire alors l'attention sur un vieux livre de grammaire que j'ai amené avec moi et que je fais examiner.

On me confirme que ce livre est normal... et je peux vous certifier qu'il l'est.

Le chiffre 1665 est à présent décomposé en deux : 166 et 5. Le nombre 166 représente une page du livre et j'invite **Théo** à aller à cette page et à lire pour lui-même la $5^{\grave{e}me}$ ligne et à se concentrer sur cette ligne.

Après une intense concentration, je suis en mesure de décrire le contenu de cette 5^{ème} ligne où il est question de sirènes qui hurlent au loin...

Cette routine qui utilise – de façon habilement déguisée – un principe mathématique est l'occasion de parler de quelques unes des méthodes décrites par *Rachel Colombini* pour présenter des books tests.

Draco, Source Infinie de Savoir Magique, amène sa pierre à l'édifice en complétant et en étoffant mon propos.

Et c'est à présent **Vincent**, dont c'est la seconde réunion, qui vient nous présenter une routine de cartes.



Vincent nous présente quelques cartes à dos rouges et à face blanche et des cartes qui sont les 4, 5, 6 et 7 de Trèfle.

Peut-être connaissez-vous le principe de l'imprimerie, où il s'agit d'imprimer la face de cartes blanches ... Et bien là, c'est tout le contraire. Et on pourrait dire que **Vincent** lave plus blanc que blanc car entre ses mains expertes, la face des cartes à Trèfle devient toute blanche.

Vincent ne souhaite pas expliquer cette routine au motif que c'est une bombe... Peut-être ne nous juge-t-il pas digne de connaître les manipulations... Grrrrr

Il indique quand même qu'il s'agit d'une variation de la routine *Ultimate Carte Folle* de *Jean-Pierre Vallarino*.

Draco, Source Suprême du Savoir Magique, nous signale que **Tommy Wonder** a créé une très bonne version de carte folle que l'on peut retrouver dans l'un des DVD *Visions Of Wonder*.... où je pense qu'elle est expliquée ...

Puisqu'on est dans la phase "prestation des nouvelles recrues", c'est **Bastien**, l'élève de **Pierre**, qui s'y colle.

Et pour qu'on suive bien, il n'utilise que trois cartes.



Le principe est simple : les trois cartes sont posées face en l'air en ligne sur la table. **Vincent** qui joue le rôle du spectateur doit choisir dans sa tête une des cartes. Les cartes sont ensuite retournées face en bas et, tandis que **Bastien** tourne le dos, **Vincent** doit intervertir la position des deux cartes qui n'ont pas été choisies... Ca va vous visualisez ?

Bastien fait à nouveau face à l'auditoire et demande que **Vincent** intervertisse maintenant, autant de fois qu'il veut la position de l'ensemble des cartes. **Vincent** intervertit alors à la vitesse "grand V" les trois cartes tandis que **Bastien** attend patiemment.

On croirait un des joueurs de bonneteau de la Place Pigalle à Paris.

Une fois que **Vincent** a fini de "faire mumuse", **Bastien** retourne les cartes face en l'air et en désigne une en disant que c'est la carte à laquelle **Vincent** a pensé.

Et c'est exact.

Alors que **Bastien** retourne s'asseoir sans révéler comment il a su quelle était la carte choisie, **Christophe** lui demande s'il peut nous expliquer cette routine et **Bastien** répond "non, je n'ai pas envie..".

re-Grrrrrr.....

Finalement **Pierre** lui glisse quelques mots à l'oreille (du genre "Fais gaffe sinon ils vont te casser la gueule...") et **Bastien** revient devant nous pour expliquer cette routine.

Du coup, mon taux d'acidité gastrique commence à revenir à la normale.

Finalement, c'est tout con à faire.

Mais encore faut-il connaître la solution car le principe est quand même très futé.

Josse est également ici pour la seconde fois.

Le mois dernier, il avait échappé à la terrible épreuve qui consiste pour les nouveaux membres à montrer une ou deux routines.

Christophe nous a laissé entendre en début de réunion que **Josse**, qui est un débutant en Magie, n'avait rien préparé...

Et bien tant pis pour lui. Pas de sursis. Allez hop au boulot!

Josse vient donc devant nous pour sa première prestation au **MCR**.



Josse sort les quatre As d'un jeu et les pose face en l'air sur la table. Puis, il me demande de choisir une carte qui est remise et perdue dans le jeu.

Josse me demande ensuite de quelle famille est ma carte et je réponds du tac au tac : Pique.

Josse prend les As et après les avoir comptés, il nous montre que l'un d'eux est retourné face en bas. Nous en déduisons qu'il s'agit de l'As de Pique puisque les trois autres sont encore face en l'air.

Mais en fait, **Josse** nous révèle que l'As de Pique a disparu et en retournant la carte, nous nous apercevons qu'il s'agit de ma carte choisie.

Et bien finalement, ça s'est très bien passé.

Josse a démarré la Magie voici très peu de temps, mais il s'en est très bien tiré dans la présentation de cette routine. Il faut reconnaître que la première fois, ça fait toujours quelque chose (et cela ne concerne pas seulement la Magie...)

Bravo Josse!

Et pour l'encourager, je mets une seconde photo de sa prestation (et puis ça égayera cette page ...).



Avant que **Josse** ne retourne s'asseoir, j'en profite pour lui expliquer (oui oui, vous avez bien lu : "expliquer"... Dingue non ?) le Retournement de Braue qui permet d'étoffer un peu cette routine en retournant l'As de Pique au milieu du jeu.

Et c'est à présent le *Détenteur du Savoir Magique Suprême*, j'ai nommé Son Altesse Sérénissime **Draco 1**^{er}, qui propose de nous montrer, non pas une... mais deux routines.

Aïe !... Que faire ?... Accepter ou refuser ?

Ben oui, pour que chacun puisse s'exprimer (non, non... Vous avez bien lu. Là, je n'ai pas mis *expliquer* mais *exprimer*...) et ait le temps d'expliquer (Ah... Là oui, vous aviez bien lu...), j'ai proposé en début de réunion aujourd'hui de limiter le nombre de routines présentées à une seule par passage.... Quitte à en présenter une seconde plus tard au cours de la réunion, voire une troisième, voire une quatrième etc.

Tout cela vise à éviter qu'une seule personne ne mobilise l'attention pendant un temps très long.

J'ai des noms mais je ne balance pas... et en plus le mien figure parmi ces noms...

Je pense sincèrement qu'il est dommage que certains membres aient préparé une ou plusieurs routines pendant le mois et que le jour de la réunion, ils ne puissent en présenter aucune, faute d'en avoir eu le temps.

Alors que faire face à cette requête de **Draco**?

Comme **Draco** ne vient pas à toutes nos réunions et qu'il a plus à nous apprendre que nous à lui apprendre, nous décidons d'accepter — bien volontiers - qu'il nous présente ses deux routines.

Pour la première routine, il sollicite l'aide de **Bastien** et de **Vincent**.



Draco fait d'abord choisir et signer une carte par **Vincent**. La carte est ensuite remise et perdue dans le jeu.

Bastien est invité lui aussi à choisir une carte et à la signer avant qu'elle ne soit également perdue dans le jeu.

Draco effectue ensuite ce qu'il qualifie de "*geste magique et anodin*"... puis étale le jeu face en bas. Et ô surprise, une carte est face en l'air... La carte signée par **Vincent**.

Le Jeu est rassemblé... Nouveau geste magique avec, comme le précise **Draco**, une petite subtilité et ô re-surprise, une carte est retournée face en l'air... mais il ne s'agit pas de celle de **Vincent** car il s'agit de la carte de **Bastien**.

Et **Draco** de préciser que la carte de **Bastien** ne s'est pas retournée à un endroit quelconque du jeu... Non, non, non... Elle s'est retournée juste à côté de la carte de **Vincent**. Et **Draco** nous le prouve en nous montrant les deux cartes dos à dos.

Draco prend les deux cartes et demande à **Bastien** et **Vincent** de les emprisonner entre leurs deux mains tandis qu'il va tenter une expérience.

Il sort alors son briquet et se met à l'allumer sous les mains réunies de **Bastien** et **Vincent**.



Les deux assistants sont ensuite invités à séparer leurs mains pour constater que les deux cartes ont fusionné : d'un côté, il y a la face de la carte signée par **Vincent** et de l'autre côté la face de la carte signée par **Bastien**.

Il s'agit d'une routine type "Anniversary Waltz". L&L Publishing a consacré un DVD sur ce thème dans sa série The World's Greatest Magic by the World's Greatest Magicians.

Draco recommande ce tour dans les mariages en suggérant de le faire aux mariés dès le début de la prestation car après... les mariés risquent de disparaître...

Et **Draco** nous explique dans la foulée comment réaliser ce petit miracle.

Pour la seconde routine, un jeu de carte est mélangé par **Josse** et c'est **Théo** qui est invité à assister **Draco**.



Draco sort de son portefeuille une carte qu'il dit être un peu spéciale car elle vient du futur.

Apparemment, pour moi, c'est une banale carte à face blanche.

Pour prouver ses dires, **Draco** demande à **Théo** de lui prêter son téléphone portable après l'avoir basculé en mode appareil photo.

Théo est invité à tenir la carte "*du futur*" à bout de bras tandis que **Draco** le prend en photo pour "*figer le présent*".



Puis **Draco** fait choisir une carte au "*stop*" et cette carte est un Valet de Pique.

Draco invite maintenant **Théo** à regarder sur son téléphone, la photo qui a été prise tout à l'heure. Et là, sous nos yeux ébahis, on constate que sur la photo, **Théo** tient une carte... Mais pas une carte à face blanche. C'est carte est le Valet de Pique. Disparue la carte blanche!

Excellente routine intitulée *Camera Portable*, de *Michel Huot*.

Là encore, **Draco** nous livre le secret qui permet d'arriver à ce résultat incroyable qui vous offre en plus la possibilité de laisser en souvenir la photo à la personne qui a participé puisqu'elle est prise avec son propre téléphone portable ou son propre appareil photo.

Et puisqu'on est dans le domaine de la photo, je demande la permission de montrer une routine que j'ai préparée (avec mon appareil photo... dont j'ai retiré la carte mémoire...) et qui est une adaptation d'une routine de **Larry Anderson** extraite de son DVD **JawDroppers 4** dans la partie consacrée au **jeu Svengali** (autrement appelé **Jeu Radio**).

Pour ma part je me sers d'un jeu... banal qui ne dispose pas de la radio et j'invite **Bastien** à choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Je demande ensuite à **Bastien** s'il pense possible que j'ai une photo de la carte qu'il a choisie.

Comme **Bastien** n'est apparemment pas du genre contrariant - quoiqu'il ait failli sérieusement contrarier **Christophe** un peu plus tôt dans la réunion... Enfin... j'me comprends! – il répond par l'affirmative.

Je sors alors mon portefeuille, l'ouvre et extrait le petit portefeuille qui se trouve à l'intérieur. Et de ce second portefeuille, j'extrais une photo de moi tenant une carte... dont on ne voit que le dos.

Forcément, il n'est pas évidemment d'être sur que c'est bien la carte choisie par **Bastien**... Il aurait fallu pour cela que la photo de moi ait été prise dans de dos.

Qu'à cela ne tienne, je retourne la photo et là, on me voit de dos tenant une carte à jouer – laquelle, par voie de conséquence, est désormais de face : le 6 de Cœur.... La carte choisie par **Bastien**.

Beaucoup de tours s'arrêteraient là... Mais celui-ci va encore plus loin, comme dirait *Aldo Colombini*.

Je demande à présent à **Bastien** s'il pense possible qu'en plus d'avoir été photographiée, sa carte ait quitté le jeu pour se retrouver également dans mon portefeuille.

Et devant son air septique je lui demande de contrôler si sa carte est encore dans le jeu.



Bastien parcourt le jeu et n'y retrouve pas sa carte. Évidemment, puisqu'elle se trouve dans mon portefeuille "*BKM Wallet*" de chez *Murphy's*...

Pour ceusses et celles qui veulent en savoir plus sur ce portefeuille magique et ses caractéristiques lisez le compte rendu de la réunion du mois de février (page 23). Je laisse maintenant la place à **Pierre** qui fait choisir une carte à **Christophe** – le Valet de Carreau – et qui lui demande de la signer sur sa face.

Ceci étant fait, **Pierre** dessine une petite bouteille et un petit bateau sur le dos de la carte. Les deux dessins sont séparés.



Un geste magique et le bateau se retrouve dans la bouteille.

Pas d'explication pour cette routine qui est de **Jay Sankey** et qui s'appelle – sauf erreur de ma part – **Fragile Habor** (DVD **Sleight Of Hand - Secrets With Cards**)

Vincent propose de nous montrer une seconde routine et c'est **Christophe** qui le seconde.

Vincent sort une enveloppe en précisant qu'elle contient une prédiction pas courante. Il sort également un jeu de cartes et demande à **Christophe** de choisir un nombre entre 1 et 20.

Christophe choisit le nombre 12 et 12 cartes sont alors distribuées une à une face en l'air sur la table.



Vincent indique ensuite que le nombre 12 est composé de deux chiffres : 1 et 2, lesquels additionnés donnent 3. Il invite alors **Christophe** à compter jusqu'à la troisième carte du tas précédemment distribué. On tombe sur le Neuf de Carreau.

L'enveloppe de prédiction est alors ouverte, et elle contient un 9K.

Et sans expliquer cette routine, **Vincent** enchaîne sur un tour du futur, lequel n'a apparemment rien à avoir avec celui de **Draco** puisqu'au lieu d'une carte blanche, **Vincent** en utilise guatre.

Mais avant toute chose, **Vincent** pose à l'écart une carte face en bas sans nous la montrer.

Vincent fait ensuite choisir une carte à **Christophe** qui est invité à la signer sur sa face.

La carte choisie est ensuite mise entre les cartes blanches et elle disparaît aussitôt puisqu'il ne reste que les quatre cartes blanches au lieu des cinq cartes attendues.

Vincent attire l'attention sur la carte à l'écart. Il saisit cette carte entre deux cartes blanches pour la retourner et tout le monde constate qu'il s'agit de la carte signée par **Christophe**.

Dream Wonder de **Jean-Pierre Vallarino**, mais version sans carte gimmick.

Et pour montrer la différence, **Vincent** nous montre la version avec carte gimmick laquelle il faut le reconnaître est tout aussi excellente.

Louis revient pour présenter une seconde routine et c'est **Draco** qui va l'assister.



Louis indique à **Draco** que trois cartes vont être choisies et pour cela, il lui demande de couper le jeu en trois paquets.

Comme il est facile de localiser la première carte du jeu et la dernière puisqu'elles se trouvent respectivement sur le dessus de l'un des paquets et sous un autre des paquets, **Louis** demande à **Draco** de couper les trois paquets et de compléter la coupe.

Louis demande à présent à **Draco** de prendre l'étui du jeu et de le mettre à l'arrière du paquet de son choix.

Draco pose cet étui derrière le paquet du milieu.

Louis demande à présent qu'on retourne la première carte de chaque paquet.

Puis, il sort une enveloppe de sous le tapis de table et en extrait une photo sur laquelle on voit trois paquets de cartes avec chacun la carte du dessus face en l'air et l'étui du jeu.

Cet étui se trouve derrière le paquet du milieu et les trois cartes sur la photo sont identiques à celles qui ont été retournées voici quelques minutes.



Tryptic d'**Ali Nouira**.

Et voilà la réunion qui se termine sur cette routine qui fait dire à **Théo** qu'on aurait pu choisir le thème de la photo pour les routines d'aujourd'hui.

Le temps de ranger la salle et me voilà dehors en compagnie de **Draco** et de **Vincent**.

Un **Vincent** insatiable puisqu'il insiste pour nous montrer quelques mouvements et plus particulièrement sa routine personnelle de carte ambitieuse.

Draco et moi (enfin... surtout **Draco**...), on lui fait quelques remarques qui se veulent constructives et on lui donne quelques conseils concernant notamment le *Tilt* d'*Ed Marlo*. Je lui suggère par ailleurs de changer de jeu parce que le sien est pourri de chez pourri... Ce à quoi il me répond qu'il en a une cinquantaine d'autres chez lui mais qu'il veut d'accord user celui-ci.

Ouais ben vas-y arrête d'utiliser celui-là, je te confirme qu'il est usé...

Vincent poursuit avec quelques mouvements et **Draco** et moi on se demande comment le débrancher car l'heure tourne et il faut que je rentre à la Maison de Retraite car on sert le repas de bonne heure.

Et alors que le père de **Vincent** arrive pour venir chercher sa progéniture, on se dit que **Vincent** va – enfin - s'en aller...

Ben non, ce jeune là, il fonctionne avec des piles *Duracel*... vous savez celles qui durent très très longtemps.

Suite aux remarques et conseils prodigués, **Vincent** qui est vraiment un passionné dans l'âme, tient à tout prix à ce que je lui montre et re-montre et re-re-montre l'*Automatic Jog Control* et que je lui explique.

Ah... Le terme fatidique est prononcé... et en l'occurrence il s'agit du verbe "expliquer", celui qui a tendance à faire monter mon taux d'acidité gastrique lorsqu'il est conjugué à la première personne du singulier à l'indicatif présent sous sa forme négative. Traduisez "je n'explique pas".

Je me dis "Vais-je répondre à Vincent que ce mouvement est une bombe et que je ne souhaite pas l'expliquer?"

Et bien vous savez quoi?

Ben je lui ai expliqué...

Comme quoi je ne suis pas rancunier et c'est surtout que je ne voulais pas dire "je n'explique pas" et ainsi faire monter mon taux d'acidité gastrique.

J'en profite pour dire au papa qu'il devrait dire à **Vincent** de changer de jeu, et papa me répond que son fils a plein d'autres jeux mais qu'il les garde pour les grandes occasions...

Et j'en déduis que nos réunions ne rentrent pas dans la catégorie des grandes occasions...

Snif!⊗

La prochaine réunion aura lieu le samedi 21 mai 2011.

Je promets de vérifier la carte mémoire de mon appareil photo avant de partir de chez moi ce jour là.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 21 MAI 2011

En mai, fais ce qu'il te plait...

Et bien si on se faisait une petite réunion mensuelle du *Magicos Circus Rouennais* ?

Et d'ailleurs, pourquoi "petite"?

Et c'est donc en ce samedi 21 mai de l'an de grâce deux mille onze que les membres du club se retrouvent une nouvelle fois dans la salle Europa de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Rive Gauche*.

Et c'est une très bonne idée de nous avoir alloué cette salle aujourd'hui car elle nous permet de profiter de la lumière du soleil par cette belle journée.

Sont présents :

- > Patrice
- > Alban
- Josse
- > Éric
- Christophe
- Vincent
- Jacky
- > Antoine
- David "Coda"
- Vincent "Tomarel"
- Jean-Luc
- > Théo

12 membres présents dont je vais pouvoir capturer l'image car avant de partir de chez moi j'ai pensé à vérifier la présence de la carte mémoire dans mon appareil photo... contrairement au mois dernier.

Clic clac Canon et le tour est joué!



Jacky nous apprends qu'il a ramené un petit cadeau pour **Tomarel**, tandis qu'**Éric** m'apprend qu'il m'a ramené un petit cadeau de la part de **Thierry**.

Concernant **Jacky**, il a fabriqué des cartes spécialement pour **Tomarel** et sa routine des *Trois Mousquetaires*. Il y a là *Athos, Porthos, Aramis*, et bien évidemment *D'Artagnan* mais également le *Cardinal de Richelieu* et la célèbre *Milady de Winter*.

Jacky a utilisé des cartes à face blanche dont il a éliminé le vernis de protection avec du dissolvant. Une opération délicate nécessitant de trouver le bon dosage... et avant de l'avoir trouvé, **Jacky** nous explique qu'il a ainsi du "*flinguer*" une trentaine de cartes.

Grâce à l'Internet et à un logiciel de photo, il a pu créer les cartes personnalisées et il lui a fallu ensuite fallu créer un gabarit et faire des essais d'impression pour arriver à un résultat qui lui convienne.

Un peu de vernis en bombe pour finaliser sa création et je peux vous dire que le résultat est excellent. **Jacky** a même vieilli la carte représentant *Richelieu*.

Tomarel est bien évidemment ravi et il ne lui reste plus qu'à tester ses nouvelles cartes.

Concernant **Thierry**, il m'a contacté récemment pour me demander de mettre en ligne sur notre site, une liste de livres et autres articles de magie qu'il souhaitait revendre.

J'apprends qu'il avait mis une annonce pour ces mêmes articles sur le *forum de VM* et que cela lui a causé quelques déboires, certains membres du forum s'étant érigés en chasseurs de pirates.

Du coup, un post concernant uniquement une petite annonce de vente d'articles de magie s'est transformé en procès en sorcellerie par certains êtres certainement bien pensant qui doutaient de l'authenticité d'une cassette VHS de *Christian Chelman* de chez *Joker Deluxe*.

Un procès dont les accusateurs n'ont certainement chez eux aucune copie de cassettes ou de DVD et bien sur aucune photocopie de bouquins ou de notes de conférence...

Enfin... J'me comprends!

J'ai mis l'annonce de **Thierry** sur notre site – sans lui demander les factures d'achats des articles. Et probablement pour me remercier de cette insertion, **Thierry** m'a offert par l'intermédiaire d'**Éric** des exemplaires du magazine *Magigram*... et je précise en le clamant haut et fort, qu'il s'agit d'originaux et en aucun cas de photocopies, des fois que d'aucuns voudraient m'envoyer la Sainte Inquisition.

Pour les amateurs... anglophones, sachez que ce magazine de magie qui a été publié par *Supreme Magic* de 1966



à 1995 peut être retrouvé sous la forme d'une compilation en DVD qui représente plus de 22000 pages



Jean-Luc me sollicite car il a acheté un *B.K.M* Wallet chez <u>Magisphere</u>. Ce portefeuille très pratique lorsqu'on veut faire une "carte (signée ou non) au portefeuille" – un original, je le précise tout de suite - fait à la fois portefeuille **Balducci-Kaps** (carte retrouvée dans un compartiment fermé dans le portefeuille) et portefeuille **Mullica** (carte retrouvée dans un second portefeuille se

trouvant à l'intérieur du portefeuille principal...).

Et en plus, on peut s'en servir comme portefeuille de tous les jours...

Jean-Luc, qui n'a pas encore eu le temps de se pencher sur la notice en anglais de cet article, souhaite que je lui montre l'utilité de la "petite modification" au principe Mullica qui a été faite par **Anthony Miller** le créateur de ce portefeuille et comment s'en servir.

Cette subtile modification permet en fait de déposer le portefeuille "insert" (celui se trouvant initialement à l'intérieur du portefeuille principal) dans la main d'un spectateur ou encore de le balancer négligemment sur une table, alors même qu'il est "chargé". Ce que ne permet pas un portefeuille Mullica traditionnel.

Cet article est diffusé par *Murphy's Magic Supplies* et est bien évidemment livré avec une notice... en anglais... Notice que j'ai traduite en français et transmise à *Arteco Import USA* chez qui j'ai acheté mon BKM Wallet (... et j'attends toujours un petit merci).

Du coup, je vais également la transmettre à *Magisphère*, comme cela il n'y aura pas de jaloux.

L'information urgente du moment est le 9^{ème} anniversaire du *Magicos Circus Rouennais* et là ce n'est pas simple.

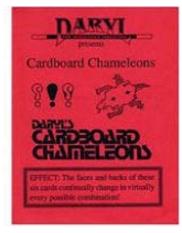
Draco a gentiment proposé de nous faire une conférence portant notamment sur la mise en scène et ne peut nous la présenter que le 25 juin.

Fabien nous a gentiment (ben oui, il n'y a que des gentils au *MCR*... même moi... de temps en temps) proposé de nous faire une présentation de l'hypnose assortie d'une démonstration mais il n'est libre que le 4 juin.

Les membres du club sont partagés quant au choix de la date. Même si le "4" l'emporte de 2 voix sur 21, on se rend compte que c'est grosso-modo "fifty fifty" comme disent nos voisins d'Outre Manche.

Du coup, pour ne léser personne et faire des heureux – notamment parmi ceux qui n'avaient pas de préférence pour l'une ou l'autre des deux dates – je propose de faire une réunion le 4 juin avec **Fabien** et de fêter l'anniversaire le 25 juin avec **Draco** (et **Spontus**). La réunion du 25 juin étant suivie par un repas dans un lieu qui reste à déterminer.

Cette proposition étant adoptée, j'évoque *l'Enquête du Magicien* que j'ai mise en ligne sur le site dans la partie réservée aux membres. Il s'agit d'une vidéo de la routine de *Daryl* intitulée *Cardboard Chameleons* (les cartes caméléons). Une superbe routine avec laquelle il est devenu champion du monde en 1982 à Lausanne.



Le but du jeu est de déterminer comment cette routine est construite et je dois avouer que cela ne passionne pas vraiment les membres du club puisque seul **Coda** m'a adressé une solution qu'il reconnaît lui-même être erronée car il a vu du *Comptage Elmsley* là où il n'y en a aucun.

Afin de remotiver un peu les foules, je donne deux indices en montrant d'une part, le *Combo Count* créé par *Daryl* spécialement pour cette routine, et en expliquant qu'on peut également exécuter un *Comptage Hamman* sous réserve de modifier légèrement l'ordre des cartes au départ.

Et d'autre part, je montre le *Comptage 2-4-4* (Two For Four) de *Daryl*.

La rubrique "Le Magicien mène son enquête" avait été créée pour susciter la réflexion des membres et elle avait été mise en "sommeil" vu l'immense succès rencontré... Avec les nouveaux membres, j'ai voulu relancer l'expérience, d'autant que je trouve la routine de **Daryl** vraiment "magique" surtout quand on sait que tout peut être examiné.

Je me rends compte que les mois et les années passent et que cette rubrique a toujours autant de succès... Enfin, j'me comprends!

Les autres informations du moment concernent d'une part **Draco** et **Spontus** qui présentent la 6ème édition du Close-up Show le mardi 24 mai au théâtre Almendra à Rouen, et d'autre part **Draco** tout seul qui présente le 3 juin – également au théâtre Almendra - son show "*Draco se lâche à 100%*". L'artiste annonce la couleur : 50% magie, 50% humour.







Avant de commencer la partie Magie proprement dite, **Coda** – qui a été légèrement souffrant récemment – nous signale que la boite d'*Efferalgan* en comprimés effervescents peut aisément être utilisée pour le tour du *pouce en* feu en tant que réservoir à combustible.

David Ethan préconisait l'usage d'une boite de pellicule argentique mais il est vrai qu'avec le développement du numérique, il devient de plus en plus difficile d'en trouver.

Bon, n'en profitez pas quand même pour attraper volontairement un coup de froid... L'Efferalgan se vend en pharmacie sans ordonnance.

Dans la catégorie magie du feu, **Théo** nous suggère de tenter une expérience qu'il qualifie de super amusante. Il faut pour cela une assiette creuse, de l'alcool dénaturé du genre de celui vendu en pharmacie (là où on vend de l'Efferalgan...) et un fruit (genre pomme ou poire) coupé en petits dés et enfin, une fourchette.

On place les morceaux de fruits dans l'assiette. On verse l'alcool par dessus en faisant en sorte de recouvrir complètement les morceaux de fruits et on allume.

L'alcool brûle en surface... On se sert d'une fourchette pour attraper les morceaux de fruit tandis que l'alcool continue à brûler et il paraît que le résultat est "*tordant*".

Bon... II faudra tenter.

Jean-Luc nous montre un livre de *Claude Klingsor* intitulé *Secrets de la Mnémotechnie et de la Télépathie* qu'il a acquis pour une somme fort modeste sur un site internet sous la forme d'un ebook imprimable.

C'est **Spontus** qui avait conseillé la lecture de cet ouvrage qui permet de mieux comprendre et de s'entraîner au phénomène mnémotechnique.

Jean-Luc a commencé à tester et selon lui, ça marche et c'est facile.

LES SECRETS DE LA MNEMOTECHNIE ET DE LA TELEPATHIE

Mentalisme-Cartomagie
Transmission de Pensée-Mémoire

Les Dossiers de la MAGIE

Bon... Il faudra tenter (Ah? Je l'ai déjà dit?)

Toutes les informations ayant apparemment été transmises, c'est **Alban** qui inaugure la seconde partie de la réunion.

Alban souhaite nous montrer un petit truc... précisant dans la foulée qu'il s'agit d'un petit truc pour la scène... Ouf ! J'ai eu peur.

Ca s'appelle *Foulard du 20*^{ème} *siècle*..; et ne me demandez pas pourquoi ça s'appelle comme cela, car je n'en ai aucune idée.

Alban nous présente deux foulards... verts... qui sont noués ensemble et mis dans un verre... transparent.

Les foulards – bien que verts – ne sont pas transparents... ce qui, je le précise pour la suite à quand même sa petite importance, même si les spectateurs ne le savent pas et n'ont pas lieu de le savoir.

Alban a également un foulard... rouge ainsi qu'une quêteuse... bleue, cet outil magique qui permet de faire apparaître ou disparaître des objets.



La quêteuse est montrée... vide et après une passe... magique, **Alban** reprend ses foulards... verts dans le verre... transparent, pour nous montrer qu'il y a désormais trois foulards noués ensemble et qu'un foulard... rouge est apparu entre les deux foulards... verts.

Puis **Alban** prend le premier foulard... rouge, qui était resté sur la table et le met dans sa quêteuse... bleue, d'où il disparaît.

Étant d'un naturel fort observateur et d'une logique à toute épreuve, nous faisons remarquer à **Alban** qu'il eut été de bon ton de faire d'abord disparaître le premier foulard rouge avec la quêteuse pour laisser penser que c'est ce même foulard qui venait de réapparaître entre les deux foulards verts.

Alban – pas contrariant pour deux sous – en convient.

Puis, il livre l'explication de ce miracle en précisant qu'au départ, "il n'y a qu'un petit bout de vert qui dépasse".

Très joueur, je lui recommande de ne pas se blesser et devant l'incompréhension manifeste d'**Alban**, je précise "*Ben oui... Ne te blesse pas avec le petit bout de verre...*"

Est-ce trait d'humour digne de *l'Almanach Vermot* qui a tout déclenché? Je l'ignore, mais vous le verrez dans ce compte-rendu, il y a des moments où ça vole bas... très bas... très bas...

Parfois j'ai honte... Mais c'est tellement bon la honte.

Alban nous propose à présent une variante et pour ce faire, il prend un journal qu'il arrange pour former un cornet.

Il introduit les foulards séparément dans l'ouverture du "cornet" puis déchire le bas du journal constituant la pointe du cornet et nous voyons apparaître une extrémité du foulard rouge, sur laquelle **Alban** tire pour nous faire constater que les trois foulards sont désormais attachés ensemble.



Est-il besoin de rappeler que le tour "Foulard du 20^{ème} siècle" a été décliné en "Soutien gorge du 20^{ème} siècle", "culotte (voire même string) du 20^{ème} siècle"?

Alban nous apprend qu'il présente en prestation le "*Soutien Gorge du 20*ème siècle", tour lors duquel apparaît un soutien gorge entre les deux foulards noués et qu'une fois, une femme lui a fait remarquer que ce n'était pas le sien...

Un ange passe ... en string et porte jarretelles.

Jean-Luc nous indique qu'il a lui aussi un petit truc a nous montrer.

Décidemment, ça devient une habitude!

Jean-Luc sort un jeu de cartes et demande un volontaire pour le mélanger et c'est **Vincent** qui se propose et qui commence à torturer le jeu comme s'il voulait le faire avouer des choses... inavouables.

À moins que **Vincent** ne soit jaloux des beaux jeux de cartes que nous utilisons, lui qui a pour doctrine d'utiliser ses jeux jusqu'à ce que les cartes collent entre elles. Une façon comme une autre de faciliter les "*LD*" voire même les "*LS*" (traduisez "*Levées Sextuples*")



Jean-Luc demande ensuite à **Vincent** s'il a une Carte Chance et **Vincent** répond qu'il aime bien le 5P. Cette carte est alors sortie du jeu.

Un membre de l'honorable assistance est ensuite invité à choisir une carte qui une fois mémorisée est perdue dans le jeu.

Jean-Luc propose à **Vincent** de retrouver la carte choisie à l'aide de sa Carte Chance.

Pour se faire, la Carte Chance 5P est posée face en l'air sur le dessus du jeu face en bas et **Vincent** est invité à introduire sa Carte Chance à l'endroit de son choix dans le jeu. Mais, il doit le faire sans regarder et pour cela il est invité à mettre ses mains dans son dos, puis à prendre la carte sur le dessus du jeu et à la mettre dans le jeu en la laissant face en l'air.

Le jeu est ensuite ramené à la vue de tous et étalé sur la table.



Le 5P apparaît fort logiquement face en l'air. Cette carte est sortie de l'étalement ainsi que la carte se trouvant à gauche. Cette carte est retournée et c'est la carte choisie.

Facile à faire dès lors qu'on a déjà entendu parler de monsieur **Charlier**.

Jean-Luc nous indique que cette routine est présentée par **Daryl** dans un de ses DVD.

Jacky nous propose une idée personnelle...

Un jeu est mélangé par **Tomarel** puis étalé sur la table et **Tomarel** choisit librement une carte qu'il est invité à personnaliser en apposant sur la face de la carte, une gommette signée.

Jacky indique qu'il va faire quelque chose de très net...

"Comme Charles" précise Christophe.

Je marque un temps d'arrêt et **Christophe** répète "... comme *Charles Trenet...* très... nette... ".

Et **Christophe** de me dire "*Et celle-là j'espère qu'elle va figurer dans le compte rendu...*"

Oh ben ya pas de crainte à avoir... Je mets bien les miennes alors que je ne vois ce qui m'arrêterait de mettre celles des autres.

Jacky a rangé le jeu dans l'étui et demande à **Tomarel** de mettre sa carte - ainsi individualisée - à l'endroit de son choix dans le jeu.



Puis **Jacky** déclare que ça serait drôle de retrouver la carte choisie, sans rien faire. Il retourne sur la table l'étui contenant le jeu en disant "par exemple, en retournant l'étui, la carte pourrait remonter toute seule dans le jeu... ou bien descendre dans le jeu..."

Puis semblant tout à coup penser à une nouvelle idée, **Jacky** suggère "ou encore, ça serait mieux si la carte se retournait toute seule dans le jeu".

Jacky ouvre l'étui et sort le jeu qu'il étale face en bas. On aperçoit une carte face en l'air... Un 4T... Or **Tomarel** avait choisi un 4T... Serait-ce celui-ci ? Le 4T est sorti de l'étalement et sur sa face, nous constatons la présence d'une gommette sur laquelle **Tomarel** reconnaît sa signature.

Astucieux et le magicien ne fait rien... ou si peu...

Jacky nous annonce à présent un scoop : Il va se marier très prochainement.

Et en hommage à sa dulcinée, **Jacky** explique qu'il compte présenter lors de cet événement le *Kiss Act* de *Boris Wild*.

Wouhaaa comme c'est romantique!

Bof... ça ne durera pas...

Quoique... moi, ça fera trente ans en août prochain.

Jacky souhaite que nous lui donnions notre sentiment sur sa façon de présenter cette routine et les éventuels défauts de maîtrise qu'il pourrait faire.

La routine est présentée sans musique, mais **Jacky** précise que le jour du mariage il y en aura...

Un jeu de cartes a face et dos blancs... Et voici que par la magie de **Boris Wild**, des lèvres pulpeuses dessinées au rouge à lèvres apparaissent et disparaissent sur les cartes.



Au final, un étalement des cartes permet de lire la phrase "Je t'aime" et un retournement de l'étalement permet de lire "Moi aussi".

Une routine très poétique, qui valut à **Boris Wild** d'être primé lors du Championnat du Monde de Magie de la FISM en 1997 et que j'ai eu le plaisir de revoir tout récemment présentée par **Boris Wild** lui-même avec grand écran lors du spectacle de clôture du dernier festival de Forges les Eaux le 3 avril 2011.





Jacky ne se débrouille pas trop mal mais une chose m'interpelle et je lui en fais la remarque : "Euh Jacky pourquoi tu fais du Rumba Count de Vallarino et pas le Kiss Count de Boris Wild".

Et la réponse tombe... Implacable et pleine de logique : "Parce que je ne sais pas faire le Kiss Count".

Et bien si ce n'est que cela... Et nous voilà lancés dans une démonstration de *Kiss Count*, de *Rumba Count* et même de *Cool Count* de *Jim Pely*.

Et voilà... Ya plus Ka!



Éric nous annonce d'entrée qu'il ne va pas nous montrer un tour avec des cartes, ni un tour avec un journal.

Il nous propose de jouer aux devinettes.

Sa première action consiste à sortir un gant en plastique et à le gonfler.

Puis il nous demande à quoi cela nous fait penser.

Tout le monde semble avoir la même idée puisque la réponse fuse de toutes parts : *les mamelles d'une vache*.

Satisfait de cette réponse, **Éric** nous demande : "*Et qu'est-ce que cela produit une vache ?*"

J'ai envie de répondre "*du méthane... de la bouse en quantité gastronomique...*" mais ce n'est surement pas la réponse attendue et me ralliant à la majorité je crie "*du lait*!"

Tiens, je fais ici un aparté parce que la question d'**Éric** me fait penser à ce test assez marrant qui consiste à faire répéter plusieurs fois le mot "*blanc*" à une personne (par exemple en lui montrant un objet blanc et en lui demandant de donner sa couleur) et ensuite de demander à cette même personne ce que boit une vache. La réponse sera très majoritairement "*du lait...*" le cerveau fait l'association "blanc – vache – lait".

Alors que c'est bien connu qu'une vache boit de l'eau...

Et la question suivante pourrait être "Et combien une vache doit être boire d'eau pour produire un litre de lait ?"

Ce qui en soit est quelque peu stupide car une vache n'est en aucun cas une machine qui transforme l'eau en lait... Sinon il suffirait de lui faire boire de l'eau aromatisée pour avoir du lait également aromatisé... ©

Cet aparté m'a permis de gagner quelques lignes qui me permettent un saut de page pour mettre une superbe photo de **Jean-Luc** auquel **Éric** a demandé de tenir le gant qu'il a gonflé.



Ah, quel regard expressif et passionné... C'est l'heure de la traite?

Bon, je me moque, je me moque... mais j'aurais mieux fait de la fermer car **Éric** a besoin d'une victime et son choix se porte sur... moi.

Je pourrais perfidement, comme je l'ai déjà fait, prétexter que je prends des notes pour le compte rendu et que je ne peux pas participer... que j'en suis sincèrement désolé et patati et patata...

Je pourrais... mais exceptionnellement, j'ai décidé d'être sympa car je n'oublie pas que c'est **Éric** qui m'a ramené le cadeau de **Thierry**.

Je rejoins donc **Éric** et là immédiatement je regrette d'avoir été sympa parce que je sens que je vais devenir la vedette de l'émission "*Qui veut passer pour un con ?*"

Éric commence en effet à sortir une paire de lunettes de piscine et illico presto je pense à *l'Omelette russe* de **David Ethan**.

Ma crainte se renforce lorsqu'**Éric** me colle sur la tête une coiffe en plastique transparent, ce qu'on appelle une "*charlotte*".

Oh, ça sent effectivement le truc qui tâche... et qui fâche.

La tension redescend un peu d'un cran quand – au lieu d'un sac poubelle – **Éric** m'affuble d'un simple tablier.

Ah, ça ne devrait pas être si salissant que ça...

Théo – toujours très joueur - trouve que ça vaut bien quelques photos, et je l'autorise à se servir de mon appareil photo en me disant que j'aurais mieux fait d'oublier ma carte mémoire.

Je prends mon air le plus niais possible... Un rôle de composition sur mesure.

Clic clac Canon fait l'appareil tandis qu'**Éric**, juché sur une chaise déverse le lait d'une cruche dans un journal roulé en forme de cornet d'où il serait surprenant qu'il sorte des foulards...

Ah ben ya quand même un journal dans ce tour!



Quelques gouttes de liquide me coulent dans le cou. Moi qui ai horreur du lait... comme du laid, d'ailleurs.

Finalement, **Éric** descend de son perchoir et fait constater que la cruche est désormais à moitié vide... alors que moi, quelque peu pessimiste, je considère qu'elle est encore à moitié pleine...

Éric – qui m'a gentiment autorisé à me débarrasser d'une partie de mon accoutrement - me demande de prendre le journal et de bien vérifier que le lait a effectivement disparu et que le journal ne comporte aucune poche secrète où le lait aurait pu être dissimulé...

Pfff! Comme si c'était possible.

Ayant confirmé – après examen - que le lait a bel et bien disparu, voilà à présent **Éric** qui me colle une paille dans la bouche et qui remonte sur son perchoir avec un verre en main qu'il a rempli de lait.

Oh la vache! Décidemment cette histoire va de mal en pis... Et après on s'étonne que je sois soupe au lait... Bon... Allez, je ne vais pas en faire un fromage.

Mon rôle consiste à présent à faire semblant de boire avec la paille tandis qu'apparemment le verre posé sur ma tête se vide tout seul.



Me faire boire du lait... même de façon virtuelle, c'est quand même une prouesse.

Christophe s'adressant à moi me déclare : "*lors de ce tour tu avais l'air affolé.... À faux lait*", précise-t-il devant mon air étonné.

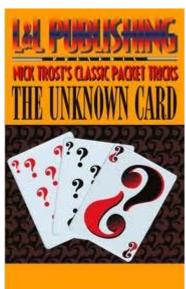
Ah... D'accord... Humour, car **Éric** m'a indiqué qu'il n'avait pas utilisé du vrai lait pour ce tour mais un liquide imitant sa couleur et d'une texture plus fluide.

Afin de redorer mon prestige de "*Président*" (fait avec du bon lait de Normandie..) je décide de présenter un tour.

Il s'agit d'un tour de **Nick Trost** : une pochette est montrée, contenant d'un côté une carte face en bas que j'indique être une carte inconnue.

De l'autre côté de la pochette j'extrais six cartes.

Je mets les cartes en éventail et on peut voir que les trois cartes inférieures sont face en l'air et qu'il s'agit de trois Quatre, tandis que les trois autres cartes sont face en bas. Le paquet est retourné pour montrer que les trois autres cartes sont des Dix. Donc, trois Quatre et trois Dix qui se font face.



Et cette fameuse carte inconnue que je sors de la pochette et qui – sans être montrée est mise face en bas juste au-dessous des trois cartes face en bas et donc immédiatement au dessus de la première carte face en l'air.

Les trois premières cartes face en bas sont déposées sur la table et on montre distinctement en les mettant en éventail que l'on tient en main une carte face en bas – la carte inconnue – et trois Quatre qui sont face en l'air.

L'éventail est refermé, secoué et retourné à plusieurs reprises. Puis la carte inconnue est retirée et rangée à nouveau dans sa pochette. Alors que cette carte est retirée, elle laisse apparaître une carte face en l'air dont la face est entièrement blanche. Les deux cartes au-dessous sont montrées : elles aussi sont blanches. Plus aucun Quatre !

La carte inconnue est à nouveau sortie et mise en contact des trois cartes qui sont face en bas sur la table. Ces trois cartes sont ensuite retournées une à une pour montrer que leur face est également blanche.

Au final, la carte inconnue est retournée et on constate que sa face est un méli-mélo d'index à Cœur, Pique, et Trèfle et de Quatre et de Dix...

Un tour de petit paquet facile à faire dès lors qu'on sait retourner un petit paquet de cartes... et un final amusant.



C'est à présent **Coda** qui prend la suite, avec également un tour de petit paquet : quatre cartes rouges et quatre cartes noires...

Ca vous évoque quelque chose?

Coda montre distinctement les quatre cartes de chaque couleur et celles-ci sont divisés en deux paquets : un contenant les cartes rouges et un contenant les cartes noires.

Et pour repérer les deux paquets, une carte est mise face en l'air devant, faisant en quelque sorte office de carte "*leader*".

Coda permute ensuite les paquets, puis il permute à nouveau deux cartes de chaque paquet.

Ceci ayant été fait, **Coda** reprend les paquets, compte les cartes pour montrer que malgré ces permutations, les cartes se sont rassemblées par couleur : les noires d'un côté, les rouges de l'autre côté.

Les paquets sont à nouveau posés sur la table et afin de corser l'expérience, **Coda** propose à **Jacky** de choisir les cartes à permuter : les deux du dessus ou les deux du dessous.

Malgré ce choix offert, les cartes se regroupent à nouveau par couleur.

Coda propose de tenter l'expérience ultime : déchirer les cartes et mélanger les morceaux pour voir ce qui se passe ?...

Ah non... En fait, il propose maintenant à **Éric** de choisir s'il doit permuter une carte... ou deux cartes... ou trois cartes... ou même quatre cartes.

Et bien croyez-moi si vous voulez ou pas, la magie opère à nouveau et les cartes se regroupent une fois de plus.

Un tour de **George Sands** (à ne pas confondre avec **Georges Sand**, le "s" n'étant pas au même endroit...) dans le style "**Follow The Leader**" (Suivez le Chef).



Coda enchaîne à présent sur un second tour et pour cela il met une carte de côté sur la table en disant qu'il s'agit d'une prédiction.

Une carte est ensuite choisie par **Alban** qui nous la montre et qui, alors qu'il va la remettre dans le jeu, se rend compte qu'il a oublié de la regarder... Ah ben oui, ça peut être utile pour la suite.

La carte ayant été perdue, **Coda** montre ensuite successivement trois cartes du jeu en demandant à chaque fois s'il s'agit de la carte choisie.

La réponse est invariablement la même : Non.

Coda étale le jeu et demande à **Alban** de rechercher sa carte. Ce qu'il s'empresse de faire, mais il semble que la carte ait disparu du jeu.



Diantre... Mais où est-elle donc passée cette carte?

Coda attire l'attention sur trois cartes se trouvant à l'écart. Il y a là la carte de prédiction et deux des cartes montrées à **Alban** précédemment.

La carte de prédiction est au milieu. **Coda** retourne les deux cartes des extrémités pour les mettre face en l'air... Puis il montre la carte restante... celle qu'il avait mise de côté avant de commencer le tour... C'est la carte choisie par **Alban**!

Un mouvement de retournement assez intéressant et très bufflant...

Antoine se présente devant nous avec un petit étui que nous reconnaissons tout de suite : il s'agit de *Wow*, la création machiavélique de *Masuda*... Reste à savoir s'il s'agit de *Wow* 1 ou de *Wow* 2...

Antoine sort un jeu de cartes et demande que quelqu'un le mélange. Une nouvelle fois c'est **Vincent** qui se porte volontaire et **Antoine** lui remet le jeu.

Wow... même pas peur!

La carte sur le dessus du jeu est un 2K. Cette carte est placée dans l'étui créé par *Masuda* et nous voyons tous clairement la carte et sa valeur au travers de l'étui.

Il s'agit donc de la version 1 du Wow...



La carte suivante du jeu est posée face en bas sur la table sans avoir été montrée.

Puis **Antoine** se met à secouer énergiquement à s'en décrocher le bras, l'étui *Wow* qu'il tient en main et il nous fait ensuite constater au travers de l'étui que la face de la carte 2K est devenue blanche. Il le prouve d'ailleurs en sortant cette carte de l'étui. Disparu le 2K!

Puis **Antoine** attire notre attention sur la carte qui se trouve face en bas sur la table. Il la retourne pour montrer qu'il s'agit du 2K.

On en profite pour donner quelques conseils à **Antoine** notamment concernant la disparition de l'impression sur la face de la carte qui est beaucoup plus magique lorsqu'elle se fait à vue de façon progressive.

Théo dit que la version présentée par **Bernard Bilis** au **Plus Grand Cabaret du Monde** sous l'appellation "<u>la carte fantôme</u>" est tout simplement extraordinaire car il pousse la prouesse à montrer l'étui vide au début de la routine, puis à faire apparaître à l'intérieur la carte duplicata de la carte choisie, mais sans la signature du spectateur avant de faire apparaître à vue la signature.

Christophe propose de nous faire un tour avec des cartes... pour changer précise-t-il.

Et c'est encore **Vincent** qui se porte volontaire pour l'assister.

À mon avis, Vincent cherche à être sur toutes les photos...

Christophe présente une enveloppe en papier craft qu'il dit contenir une prédiction. Puis il demande à **Vincent** de choisir une carte dans un jeu en précisant que cela l'arrangerait beaucoup si son choix se portait sur la carte correspondant à sa prédiction.

Une carte est ainsi choisie au "Stop".

Une carte Jumbo est sortie de l'enveloppe et elle correspond effectivement à la carte choisie.



Et pour fêter cette réussite, **Christophe** sort de l'enveloppe qui était pourtant vide, un petit verre à liqueur rempli d'un liquide ambré.

Christophe précise qu'il s'agit d'une routine d'*Eugène Burger*... et j'en déduis donc que le verre contient du *Coca Cola* puisque c'est la boisson qui accompagne traditionnellement un burger...



Éric revient pour nous parler de déco...

Il tient dans une main un petit paquet de cartes et nous indique qu'il a récemment refait la décoration chez lui en Dame de Pique... à dos bleu.

Il nous montre ainsi une série de quatre Dames de Pique à dos bleu.

Mais, en allant sur Internet, il a trouvé qu'un intérieur en Dame de Cœur à dos rouge, ce n'était pas mal non plus.

Éric a donc décidé de refaire sa déco. Et pour cela, il retire du paquet la Dame de Pique à dos bleu et la remplace par une Dame de Cœur à dos rouge.

Illico presto, toutes les cartes restantes se transforment en Dames de Cœur à dos rouge.

Éric précise que c'est une routine trouvée sur le blog de Gérard Bakner.

J'ai vu cette routine également dans une note de conférence de **Gérard Bakner** sous le nom de "Le Collectionneur" où il était question de collection de 10 de Trèfle à dos bleu et de 10 de Carreau à dos rouge.

Comme personne ne se manifeste pour prendre la suite, **Éric** propose de nous montrer une autre routine et sort une paire de lunettes à monture rouge qui permet selon lui de voir à travers la matière.

Là, sincèrement, je pense que c'est tout à fait la paire de lunettes qu'il aurait fallu à **Jacky** pour la routine du *Kiss Act*, car au niveau des verres, l'entourage évoque furieusement une paire de lèvres.

Éric sort également une petite boite ronde en métal. Cette boite est composée de deux parties : un réceptacle en métal, un couvercle en métal qui recouvre presque entièrement le réceptacle. Cette boite contient u gros dé également en métal.

Éric sort le dé et tend celui-ci ainsi que la boite à Jean-Luc et il l'invite en plus à chausser les lunettes afin de nous dire s'il voit à travers le métal.

Je ne résiste bien évidemment pas à l'envie de prendre une photo, ni à celle de vous faire profiter de cette photo...



Quelque part, je suis assez satisfait car il n'a pas que moi qui fera l'objet de quolibets divers au vu des photos de ce compte rendu... Je me sentirai ainsi moins seul.

Bienvenu au club Jean-Luc!

Jean-Luc est ensuite invité à choisir secrètement la face du dé et à introduire celui-ci dans la boite – cette face dirigée vers le haut – puis à mettre le couvercle pour cacher le dé à la vue d'**Éric**.

Toujours chaussé de ses lunettes de *Drag Queen*, **Jean-Luc** doit également vérifier s'il voit la valeur du dé à travers le métal et il répond par la négative... ce qui ne nous surprend pas trop.

Éric récupère ensuite ses lunettes qu'il s'empresse de mettre, tandis que je m'empresse de prendre une photo

Et hop! Une de plus.



Ayant également récupéré la boite contenant le dé, **Eric** la fixe attentivement puis la tenant en main, il annonce, "*je vois un 2*".

Et Jean Luc lui répond par la négative

Ah, **Éric** s'est planté ce qui confirme que ses lunettes ne lui permettent aucunement de voir à travers la matière. Escroc! Menteur!

Éric annonce ensuite "Alors c'est un 5?"

Effectivement, c'est la bonne valeur. C'est du bol!

Non, en fait ce n'est pas du bol mais il n'est pas vraiment évident à utiliser ce tour commercialisé sous divers noms dont *Die-Cipher* (le vrai nom) ou *Psychic Die* (chez Magix).

Il demande beaucoup de... doigté et contrairement à ce qu'on dit chez Magix ça ne fonctionne pas à tous les coups... N'est-ce pas **Éric** ?

Il existe même une version où les faces du dé supportent des symboles ESP.





Tandis qu'**Éric** présentait ses routines, **Benjamin** a fait son apparition ce qui n'a rien de véritablement étonnant pour un magicien.

Fidèle à lui-même, **Benjamin** vit à "*l'heure Navajo*" (prononcez "navarro"). Traduisez qu'il n'a aucune notion de l'heure...

J'adore cette expression tirée des livres du romancier américain *Tony Hillerman* qui racontent les enquêtes de l'inspecteur *Joe Leaphorn* de la police tribale Navajo.

Et **Benjamin** pose alors la question fatale "*Est-ce que je peux présenter plusieurs trucs*?"



Bon, c'est vrai que nous – enfin... que "*j'ai*" proposé de réduire chaque passage à la présentation d'une seule routine, quitte à passer à nouveau. Cette règle visant à permettre à tout le monde de passer... Mais il est vrai qu'aujourd'hui, cette règle a un peu été "*oubliée*".

Alors, pourquoi vouloir l'appliquer à **Benjamin**, qui fait valoir qu'il est arrivé en retard et qu'il n'a pas beaucoup de temps pour passer et repasser ?...

Sauf que c'est **Benjamin**... et que l'argument "*je suis arrivé en retard*" n'est pas recevable car il arrive tout le temps en retard...

Eh mec! T'as qu'à acheter une montre... et surtout une qui marche et qui est réglée sur le bon fuseau horaire de préférence!

Et avec **Benjamin**, on sait quand ça commence mais pas quand ça finit. Avec lui, on a quand même réussi à battre le record de longévité homologué par le *Guinness des Records*...

Bon, allez vas-y, on verra bien...

Benjamin nous dit que cette première routine, il l'a apprise en Allemagne..;

Aïe, il a prononcé le mot "première"... cela semble donc indiquer qu'il y aura effectivement plusieurs routines..

Pour cette routine, il pose une carte face en bas sur la table et commence à nous parler du chat du *Paradoxe de Schrödinger*.

Bien que tout le monde sache de quoi il s'agit et possède des notions poussées en *mécanique quantique*, je vous le remets quand même en mémoire : C'est en fait basé sur la *théorie des états superposés* qui considère que tant qu'une observation n'est pas faite, un corps peut se trouver dans plusieurs états à la fois. Limpide non ?



Erwin Schrödinger a imaginé une expérience consistant à enfermer un chat dans une boite fermée en présence d'un dispositif qui tue l'animal dès qu'il détecte une source radioactive. Schrödinger considère que tant qu'on n'a pas ouvert la boite, on doit considérer que le chat est à la fois mort et vivant et que c'est l'observation qui déclenchera le choix entre l'un ou l'autre des états.

Que les amis des bêtes se rassurent, il s'agissait d'une "expérience pensée" et elle n'a jamais été réalisée. (le chat est mort de peur avant...)

Si vous êtes masochiste au point de vouloir plus amples détails sur la mécanique quantique, contactez **Théo**, c'est "*The spécialist*" ou bien faites – comme moi – une recherche sur *Wikipédia*.

Bref, tout cela pour vous dire que la carte mise de côté par **Benjamin** est la carte du paradoxe car tant qu'on n'a pas vu sa face, elle a la valeur de toutes les autres cartes. Puissant non?

Pour que sa carte se sente moins seule, **Benjamin** pose également sur la table les quatre As, face en bas.

Une carte est choisie, un 7K qui est mis en sandwich entre les 4 As et instantanément, cette carte disparaît.

La carte du paradoxe est alors retournée et on s'aperçoit que c'est le 7K.

Tiens, tiens... Un mouvement de retournement qui ressemble pile poil à celui montré précédemment par **Coda**. Et bien évidemment, nous en faisons la remarque et bien évidemment **Benjamin** répond "*Ah ben peut être mais comme je suis arrivé en retard*..."

Ouais, on avait remarqué!

Et comme il fallait s'y attendre, **Benjamin** poursuit avec une seconde routine, qui fort logiquement fait suite à la "*première*".

Coda est invité à choisir une carte au "*stop*". Puis, cela ayant été fait, il est invité à mélanger le jeu.

Benjamin récupère ensuite le jeu et le parcourt des yeux à la recherche de la carte choisie... Il sort alors une carte du jeu et sans la montrer, demande si la carte de **Coda** était noire. Réponse : non !

Benjamin paraît surpris et demande si la carte était une carte haute, Valet Dame ou Roi et la réponse est : Non !

Paraissant de plus en plus interloqué, **Benjamin** demande à **Coda** le nom de sa carte : 9C.

Et **Benjamin** retourne la carte qu'il tient dans la main : un 9C.

Oh quel comédien ce Benjamin!

Et **Benjamin** déclare qu'il va présenter une troisième routine...



Du coup, je sors mon album de coloriage et ma boite de crayons de couleur pour m'occuper un peu... car je sens que nous allons avoir du "*Grand Benjamin*".

Peux être, cher lecteur, trouves-tu que ce compte rendu a aussi des longueurs...

Alors profites-en... éclate-toi en coloriant ce dessin de Pâques (oui je sais, c'est passé, mais je n'avais que cela en stock...)

Pour cette nouvelle routine, **Benjamin** fait choisir une carte à **Josse**. Carte qui est perdue dans le jeu qui est mélangé.

Puis **Benjamin** demande à **Josse** son chiffre porte bonheur et celui-ci répond le "7".

Sept cartes sont comptées mais le septième n'est pas la carte choisie.

Benjamin propose de recommencer, il recompte les sept cartes et cette fois-ci, la carte de **Josse** est bien en septième position.

Et contre toute attente, **Benjamin** laisse la place à **Vincent**.

Du coup, je range mes crayons et mon album de coloriage.

Vincent annonce d'emblée qu'il va présenter trois routines.

Oh non! Un émule de **Benjamin**... C'est une secte ou quoi?

Du coup, je sors à nouveau mes crayons et mon album de coloriage...



Et c'est **Jacky** qui assiste **Vincent** pour la première routine...

Vincent utilise huit cartes pour cette routine. Les cartes sont étalées face en l'air du la table et **Jacky** est invité à choisir l'une d'elles.

Vincent rassemble les cartes en laissant sur la table celle choisie par **Jacky**. Puis **Vincent** monte la face et le dos des cartes et les distribuent en deux tas. Toutes les cartes ont un dos bleu.



La carte à **Jacky** est retournée, elle a un dos rouge.

Ce tour repose sur l'utilisation de la *Subtilité Olram*, inventée par *Ed Marlo* (*Olram* l'envers de *Marlo*...).

J'en profite pour montrer la méthode que m'avait montrée *Thomas Thiebaut* de *Virtual Magie* pour mettre les cartes en un seul tas et pour renforcer l'idée que toutes les cartes ont un dos de la même couleur, sauf la carte choisie.

Vincent nous indique qu'il va nous présenter une adaptation personnelle des *As Mc Donald's* mais qu'il ne va pas nous l'expliquer.

Allons bon... ça recommence. Il a peur qu'on lui pique ou quoi?

Bon, du coup, je décide de ne pas décrire cette routine. J'ai le droit non?

A l'issue de cette présentation, **Jacky** prend la parole en disant que les mouvements utilisés au départ sont les mêmes que ceux du *Kiss Act* de **Boris Wild**. Et toc!

Pour ceux qui ne connaissent ni le *Kiss Act*, ni les *As Mc Donald's* voici deux liens *YouTube* :

http://www.youtube.com/watch?v=p_9PdzSyUHE
http://www.youtube.com/watch?v=utpKct8HOwl&feature=related

Et comme pour un détournement d'attention, **Jacky** change de sujet et nous suggère de regarder sur Internet la parodie intitulée "*la fourchette à travers la vitre*".

J'ai cherché... Je n'ai pas trouvé... Jacky... si tu lis ce compte rendu...

Pour la troisième routine, **Vincent** prévient que cette fois-ci, il va l'expliquer et donc du coup, je vais la décrire.

Un jeu est étalé face en bas et **Jean-Luc** est invité à couper le jeu. La coupe est marquée en mettant les deux paquets l'un sur l'autre perpendiculairement, le temps que **Vincent** poursuive.

Quatre cartes à face blanche et dos rouge sont montrées. Une succession d'apparition de faces blanches et de dos rouges va s'en suivre.



C'est en fait une adaptation de l'excellente routine de **Bernard Bilis** avec des Jokers et des dos qui changent de couleur.

Vous pouvez découvrir ou redécouvrir cette routine sur *DailyMotion* sous l'appellation "*les Jokers Caméléons*" : http://www.dailymotion.com/video/x27y5j_magie-les-jokers-cameleons_creation

Finalement, les cartes étant revenues à leur état d'origine : 4 faces blanches et des dos rouges, on revient également à la carte de coupe se trouvant sur le

dessus du paquet inférieur du jeu coupé par Jean-Luc.

Cette carte est mise avec le paquet de quatre cartes à face blanche et s'en suit une routine de cartes folles dans laquelle la carte choisie fait des "petits" et où la face des cartes blanches s'imprime pour prendre la valeur de la carte choisie.

Vincent nous explique qu'il a des problèmes techniques concernant cette routine ... et on le croit sans peine.

C'est chaud... très chaud et à mon avis, il est certainement plus simple de faire ces deux routines de façon séparée plutôt que vouloir les enchainer dans une seule et même routine.

Mais cela n'engage que moi.

Bon, mine de rien, la salle s'est quelque peu dépeuplée et il est temps de remettre les tables et les chaises à leur place de départ.

Benjamin est resté... peut être pour rattraper le temps perdu, à moins que ce ne soit tout simplement pour donner à coup de main pour ranger la salle.

Vincent, infatigable et insatiable, veut à nouveau nous montrer diverses techniques pour savoir ce qu'on en pense.

Sachant que le mois dernier je n'ai pas réussi à trouver les piles pour le débrancher, je le pousse gentiment hors de la salle et de la *MJC*.

Puis, lâchement, je me sauve pour rentrer chez moi... abandonnant **Benjamin** aux prises avec **Vincent**.

Parfois j'ai honte de mon comportement asocial avec les autres... Mais c'est tellement bon la honte...

Et rappelez-vous, le 9^{ème} anniversaire du *Magicos Circus Rouennais* sera célébré le samedi 25 juin.

Patrice Apprenti Magicien à Vie

9^{ème} anniversaire du Magicos Circus Rouennais

Neuf, un chiffre magique par excellence!

Ne dit-on pas qu'un chat a neuf vies?

Rappelez-vous l'histoire de *Blanche Neige et les 9 nains*.

Ou celle des *9 Samouraïs*, ou encore celle des *9 Mercenaires* (qui n'est pas sans quelques similitudes avec la précédente..).

Et, je suis persuadé que vous avez déjà entendu parler des 9 Travaux d'Hercule... Et si j'évoque avec vous les 9 Chevaliers de l'Apocalypse ou encore Moïse et les 9 Commandements, vous allez comprendre toute la Magie du chiffre Neuf et votre poing gauche va venir percuter votre paume droite et vous allez vous écrier – tel le Commissaire Bourel à la fin d'un épisode des 5 Dernières Minutes : "Bon sang, mais c'est bien sur ! Je comprends maintenant pourquoi il est préférable d'avoir des vêtements neufs que des vêtements usagés".

Le magicien a très bien saisi ce caractère magique et lorsque ses desseins le nécessitent, il n'hésite pas à transformer ce 9 en 6 ou vice-et-versa.



J'ai tout récemment terminé la traduction d'un livre d'*Aldo Colombini* intitulé *Snake Eyes*. Cet ouvrage est un recueil de tours réalisés avec des dés et un jeu de cartes (et il faut bien avouer que ce livre ne passera pas à la postérité...). L'auteur y décrit des routines avec un dé invisible, avec un dé, avec deux dés, etc... et il utilise ainsi jusqu'à huit dés.

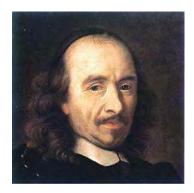
Vous en conviendrez, en fonction du nombre de dés utilisés, il y a là plusieurs possibilités pour obtenir le chiffre 9.

Mais alors qu'**Aldo Colombini** s'est arrêté à l'usage de huit dés, j'aurais souhaité vous présenter une routine utilisant neuf dés que l'on va lancer un à un. Ces dés ont une

particularité ... toutes les faces comportent uniquement le chiffre 1... ce qui fait que 1 + 1 + 1 etc. donnent invariablement 9 lorsque tous les dés ont été lancés sur la table.

C'est un peu ce qui s'est passé jusqu'à présent avec le *Magicos Circus Rouennais*... L'une après l'autre, les années ont passé et se sont ajoutées les unes aux autres pour arriver à ces neuf années d'existence.

Et c'est là où la Magie prend tout son sens lorsque l'on sait comment le club s'est créé (et pour ceux qui l'ignorent, je vous invite cordialement mais néanmoins fermement à lire l'historique du **MCR** sur notre site).



Pour paraphraser le "Cid" de Corneille (... le dramaturge.. pas le chanteur comme dirait l'imitateur Laurent Gerra. Pierre Corneille, un célèbre rouennais à l'origine de l'expression normande bien connue "Eh gars! Tu veux un coup de cid?), je dirai "Nous partîmes à trois à Tours, mais par un prompt renfort nous nous vîmes bientôt... beaucoup plus au fil du temps en nous réunissant à Rouen".

Pour l'allusion à Tours, cela concerne la conférence de *Gaétan Bloom* à laquelle **Thibault**, **Marty** (qui ne s'appelait pas encore **David Ethan**) et moi-même, étions venus assister.

Certains membres du club sont là depuis les débuts... tandis que d'autres ont choisi – pour diverses raisons – de quitter le *MCR*.

Mais chaque année qui passe est l'occasion de faire de nouveaux membres qui contribuent à faire vivre encore et encore le *Magicos Circus Rouennais*.

Alors, chaque année, nous marquons le coup et nous soufflons une bougie supplémentaire... et chaque année, c'est la même question "*Bon, où est-ce qu'on mange?*"

Et croyez-moi, il n'est pas facile de répondre à cette question somme toute assez simple.

Et dans la série, pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?, est venue se greffer sur cette question nutritionnelle, celle de fixer la date de l'événement.

Initialement, la date avait été arrêtée au samedi 18 juin, une date toute symbolique car...

Non! Non! Je ne fais pas allusion à l'Appel du 18 juin du Grand Charles... mais tout simplement au fait que le 18 juin, c'est la veille du 19 juin... jour de ma naissance, voici quelques dizaines d'années maintenant.

Mais tout cela, c'était compter sans Estelle... ma nièce... qui après 10 ans de vie commune avec son copain a décidé de cesser de vivre dans le péché et de convoler en justes noces et il a fallu qu'elle choisisse le 18 juin !

C'est pas cool ça!

Alors, allais-je me fâcher à tout jamais avec ma famille en évoquant une obligation supérieure, à savoir l'anniversaire du club de Magie que j'ai vu naître (alors que ma nièce n'avait qu'une journée ou deux lorsque je l'ai vue pour la première fois...)... ou allais-je me comporter en bon tonton et voir pour fixer une autre date pour la célébration des neuf ans du club?

Ce n'est pas que j'ai un esprit de famille particulièrement exacerbé, mais bon, il faut savoir faire des efforts dans la vie et il a donc été décidé – arbitrairement par moi-même, je l'avoue – de choisir une autre date pour notre anniversaire magique. Mais cela ne m'a pas gêné plus que ça, puisque c'était déjà moi qui avais fixé la date du 18...

Et je suis donc allé au mariage de ma nièce et je ne le regrette aucunement car c'était aussi en quelque sorte un événement magique.



Bon ça c'est fait... mais il restait encore avant toute chose à fixer la date de l'anniversaire du **MCR**.

Et là encore, cela n'a pas été simple de faire un choix.

Deux dates avaient été proposées : le 11 et le 25 juin.

On s'orientait vers la date du 11 juin avec une journée prometteuse comprenant une conférence de **Draco** sur la mise en scène des effets

magiques, et une introduction à l'hypnose par **Fabien** et bien évidemment le traditionnel repas le soir.

Bon ça, c'était le plan... et "*j'aime quand un plan se déroule sans accroc*..." (Hannibal – Agence Tous Risques).

Tout cela pour vous dire que finalement, la journée anniversaire a eu lieu avec **Draco** uniquement le 25 juin...

Mais je cause, je cause et je n'ai toujours pas parlé du déroulement de cette journée du samedi 25 juin marquant la célébration du 9^{ème} anniversaire du *Magicos Circus Rouennais*.

Quel bavard invétéré je suis... Honte à moi mes chers lecteurs...

Je vais vite m'empresser de vous informer au mieux.

Bon, ben on a fait ça à la Maison des Jeunes et de la Culture... comme d'hab... sauf que j'avais réussi à avoir la salle "*L'Oreille qui Traîne*", celle avec la scène et l'éclairage qui va bien...

Draco avait préparé tout son matériel et la scène n'attendait plus qu'il fasse son apparition...



La conférence de **Draco** était prévue pour "*environ vers 15h00*" et très sincèrement, je ne sais pas à quelle heure elle a commencé... mais on s'en fout un peu, non?

<u>Étaient présents</u>:

- Draco, sinon il n'y aurait pas eu de conférence de Draco...
- Patrice
- David "Coda"
- Éric
- Clément
- Jacky
- Jean-Luc
- Vincent "Tomarel"
- Pierre
- Christophe
- Bruce Adams
- Toff
- Louis
- Antoine
- Vincent
- André

Et **Thibault**, un des membres créateurs du **MCR** dont j'ai apprécié particulièrement la présence ce jour là.

Comme à mon habitude, j'avais amené mon appareil photo pour faire "clic clac Canon"



Mais j'avais également amené mon caméscope (enfin.. celui que j'ai emprunté à mon épousée) afin d'immortaliser pour les générations futures la prestation de mon ami **Draco**.

Oui, très chers lecteurs, vous avez bien lu... la conférence de **Draco** a été filmée... en presque totalité (car j'ai du merder à la fin en appuyant sur "stop")...

Et en numérique qui plus est, car il faut que je vous dise que le caméscope que j'utilise est en fait un cadeau de grande valeur — au diable l'avarice - équipé d'un disque dur, que j'ai fait à ma chère et tendre. Mais ça aussi on s'en fout un peu, non ?

Draco, qui était rasé de près et qui s'était mis sur son "31", nous a donc proposé de parler Magie et Mise en scène en abordant des thèmes comme le close-up, la magie de scène, la magie de salon et la magie pour enfants.

Il nous a parlé de sa propre expérience professionnelle et pour illustrer son propos, il nous a présenté, expliqué et décortiqué quelques routines personnelles qu'il utilise et qui ont fait leurs preuves en matière d'efficacité.

Il y a d'abord eu :

- la rose en foulard, suivie de la transformation du foulard en un ballon permettant d'enchainer sur un "*Splash Bottle*" (apparition d'une bouteille).
- routine de balles éponge.
- voyage de deux cartes.
- apparition d'un œuf dans un livre, suivi du sac à l'œuf.
- la chasse aux pièces.
- *Cocktail Coin* by **Draco**, une routine de pièces se terminant par l'apparition d'une bouteille et d'une flute à champagne.
- La routine personnelle de Chop Cup de **Draco**, façon jeu "*Qui veut gagner du pognon*?"



Au fil de ces routines, **Draco** nous a fait part de l'importance de l'expression corporelle ou de la parole dans le détournement d'attention.

Mais la Magie ne consiste par uniquement à détourner l'attention, il faut aussi savoir capter l'attention et **Draco** nous a également offert quelques uns de ses "*trucs*" acquis par l'expérience de la pratique.

C'est là qu'on a pu voir la différence énorme qu'il peut y avoir entre un amateur (comme moi par exemple) et un professionnel et qu'il faut savoir se remettre en cause et ne pas accuser le public d'avoir été mauvais si le "courant" n'a pas passé comme on l'espérait.

De même que le magicien doit savoir s'adapter au public, il doit également savoir s'adapter aux conditions de travail et faire en sorte que sa prestation même si elle ne se déroule pas dans des conditions satisfaisantes, donne du plaisir aux spectateurs.







Draco a aussi beaucoup insisté sur la nécessité de trouver son personnage, de tirer partie de ses qualités et aussi de ses défauts et de ne pas être le clone de quelqu'un d'autre afin que le public d'une part vous accepte et ensuite se rappelle de vous et de ce que vous lui avez présenté.



Depuis le temps que **Draco** fait de la Magie et fait des prestations, il a acquis une certaine organisation pour ranger son matériel et appréhender ses prestations dans les meilleures conditions possibles : le maître mot est "organisation".

À la fois sur lui – le "*pocket management*" – pour savoir où est quoi et y accéder rapidement et également pour pouvoir être "reset" – c'est à dire prêt à recommencer aussitôt une routine terminée.

Mais également dans sa mallette afin de pouvoir utiliser de façon logique et surtout "*chronologique*" son matériel tout au long de sa prestation.



Il est important pour un magicien qui se produit de savoir où est quoi et pour quand... cela évite ainsi un certain flottement tandis qu'on cherche dans une de ses nombreuses poches LA pièce de monnaie, ou LA balle en mousse dont on a absolument besoin pour enchaîner.

Enfin, organisation également afin que les gens qui vont vous assister à l'éclairage, la musique etc., sache quoi faire et quand. D'où la création d'un classeur comportant un "story board" (le plan de déroulement du spectacle) et les musiques utilisées sur CD.

Et mine de rien, une conférence qui se voulait sans prétention aucune, pour reprendre les termes de **Draco**, a finalement duré plus de trois heures (pauses comprises).

Que dire de cette conférence?

Qu'elle nous a appris beaucoup et notamment le fait que tout n'est pas simple en matière de spectacle, quel qu'il soit.

Même si tous les propos de **Draco** étaient d'une logique "*implacable*", on s'est rendu compte que pour que la Magie opère, il faut se donner du mal et avoir effectué un travail préalable de mise en scène pour créer la différence entre un effet magique dont personne ne se souviendra et un effet magique qui marquera les esprits grâce à la personnalité de celui qui l'aura présenté, même s'il s'agit d'un effet très simple.

* *

Le restaurant avait été réservé pour 20 heures et ça a été un agréable moment d'amitié qui bien évidemment nous a donné l'occasion de nous présenter quelques tours.



Un magicien tout seul a toujours la tentation de partager sa Magie avec les autres personnes, mais imaginez quand une dizaine de magiciens sont réunis autour d'une même table...



Est ensuite arrivé le moment des traditionnelles bougies sur le gâteau que tout le monde a soufflées de concert.

Pour éviter toute faute de goût, j'avais préféré tabler, cette année, sur deux grillés au pommes car je dois bien reconnaître que le gâteau au chocolat de l'année dernière était un peu... écœurant au bout de la seconde part.

Et là, pour je ne sais quelle raison, plus sotte que grenue, les restaurateurs avaient mis de la crème chantilly dessus...

"Ah la la, c'est jaune et ça sait pas..."

Mais on l'a mangé quand même... vous pensez bien.





Draco, qui avait une prestation en soirée, nous a rejoints pour le café et c'est vers minuit que notre petite troupe s'est séparée en se demandant ce qu'on pourrait bien faire pour le 10ème anniversaire du *MCR*.

Évidemment, 10 ans, ça doit se fêter comme il se doit.

Nous avons 12 mois pour trouver ce qui marquera cette prochaine journée.

Et croyez-moi, ce ne sera pas trop de temps car les jours, les semaines et les mois défilent à une vitesse folle.

Prochaine réunion du *Magicos Circus Rouennais* en septembre.

Patrice Apprenti Magicien à Vie