

# **COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS**

Année Magique septembre 2013 à juin 2014

## RÉUNION DU SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2013 UNE RENTRÉE MAGIQUE



Le *Magicos Circus Rouennais* a fêté en juin dernier son 11<sup>ème</sup> anniversaire.

Avec cette réunion de rentrée magique, nous entrons donc dans la douzième année d'existence de ce club qui s'est fortifié au fil des ans...

Et comme chaque année, c'est toujours avec une certaine appréhension, pour ne pas dire une appréhension certaine que je me dirige vers la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* en me demandant combien nous serons pour cette reprise de nos activités magiques.

En fait, je ne suis pas réellement inquiet car je sais que le club a désormais ses « *piliers* », des fidèles qui d'année en année contribuent par leur présence à assurer la pérennité du *MCR*.

Certains m'ont contacté pour signaler leur absence aujourd'hui et c'est ainsi que je sais que **Draco**, **Théo** et **Spontus**, ainsi qu'**Alban** ne seront pas des nôtres. Mais ce n'est que partie remise.

#### Sont présents :

1 - Patrice

3 - Toff

5 - Pierre

7 - Éric

9 - Quentin

11 - Abram

13 - Vincent « 1 »

15 - Vincent « 2 »

2 - Coda

4 - Alexandre

6 - Christophe

8 - Tomarel

10 - Marius

12 - Jacky

14 - Antoine

16 - Mankaï

Allez, hop! Une petite photo pour immortaliser cette journée...

Ah mince, le flash ne s'est pas déclenché... Allez, je recommence. Toujours pas de flash ?

Au bout de 25 tentatives, j'arrive tout de même à un résultat satisfaisant.



Comme à notre habitude, la réunion démarre par les infos diverses et variées.

Et tout d'abord, les spectacles de magie :



- Le 8 octobre 2013, à la Maison de l'Université à Mont Saint Aignan (76), un spectacle théâtral de magie mentale avec *Thierry Collet*.

Dont le site est est <a href="http://www.thierrycollet.fr/">http://www.thierrycollet.fr/</a>

Une info transmise par Maximus, concernant un spectacle de la Compagnie 1420 au Hangar 23 à Rouen (76) les 27 et 28 mai 2014... Ah ben oui, on prévoit longtemps à l'avance...

Le site internet de la Compagnie est <a href="http://cie1420.free.fr/">http://cie1420.free.fr/</a>



Scorpene se produira au Cirque Théâtre d'Elbeuf (76) du 28 au 30 novembre 2013 dans spectacle son de magie mentale intitulé « à l'envers ». Son site internet est http://www.scorpene.fr/



Les informations « spectacles » ayant toutes été passées, je signale pour ceux qui ne le sauraient pas que la compilation des comptes rendus des



réunions magiques 2012-2013 est en ligne sur notre site...

280 pages qui retracent la vie du *MCR* durant cette année écoulée de septembre 2012 à juin 2013.

Sont déjà disponibles : 2006-2007 / 2007-2008 / 2008-2009 / 2009-2010 / 2010-2011 et 2011-2012.

Mine de rien, il reste encore quelques années à compiler... Mais cela devrait aller plus vite car, si ma mémoire ne me fait pas défaut, les comptes-rendus étaient moins longs... beaucoup moins longs...



Et une dernière information concernant les traductions des livrets d'**Aldo** et **Rachel Colombini** actuellement disponibles en langue française sur le site <u>lybrary.com</u>.

Monsieur *Jean-Pierre Hornecker*, dirigeant de <u>Magix</u> m'avait contacté et indiqué être intéressé par ces traductions. Je l'avais donc mis en contact avec *Chris Wasshuber* le dirigeant de *lybrary.com* qui était d'accord pour faire profiter *Jean-Pierre Hornecker* de ces traductions sur la base d'un échange de documents avec le site *Magix*.

L'accord n'a finalement pas été conclu, *Chris Wasshuber* proposant un arrangement financier trop compliqué à mettre en œuvre selon *Jean-Pierre Hornecker*...

Du coup, ces traductions resteront Outre-manche... Les magiciens français intéressés savent désormais à quoi s'en tenir... et moi également.

Et voilà, la partie « *infos* » de la réunion est à présent terminée et on peut donc débuter la partie consacrée à la Magie.

Voilà un moment que nous n'avions pas eu le plaisir de voir **Manka**ï à une réunion. Depuis le 17 novembre 2012 très exactement.

C'est hyper pratique ces compilations de comptes-rendus de réunions pour retrouver une information... Vous devriez tester...

Et c'est donc avec surprise – mais une très bonne surprise – que nous lui donnons la parole.

Mankaï veut nous raconter une histoire de lapin perdu (ne pas confondre avec « le pain perdu »... ça se mange aussi mais ce n'est pas pareil au niveau goût...).

Il nous l'avait présentée lors de la réunion du 18 décembre 2010 et je m'étais permis de mettre dans le compte-rendu de la réunion mon propre baratin pour cette routine... Un baratin complètement déjanté et je ne résiste pas à la tentation de vous en faire profiter à nouveau (euh... désolé **Ezzedine**...) :



"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".

"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 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 !"



"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...".

"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..."

"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 !"

"Eh! Les papas! Vous êtes prêts? En joue... Feu!"

Parfois j'ai honte de ce que j'écris... Mais des fois, ça me fait tellement marrer que j'oublie complètement la honte...

Je présente mes plus plates excuses à **Manka**ï pour ces écrits qui frisent le dérèglement mental le plus absolu...

Une routine adaptée d'une routine de *Duraty* intitulée *Raminagrobis*. Le matériel est de fabrication artisanale... et c'est **Ezzedine Manka**ï luimême qui en est le fabricant.



Pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur **Mankaï** et sa Magie... sachez qu'il a écrit et publié un livre sous le titre *Mankai Magie*.

Cet ouvrage paru en 2008 je crois est toujours disponible, il suffit de se rappeler que *Google* est votre ami pour trouver un point de vente.

Et pour être totalement informé, visitez : le site <u>Mankai Magie</u> et pour ceux qui aiment la Tunisie, <u>le</u>

site dédié à la ville d'Hammamet par Ezzedine Mankai.

Comme apparemment personne ne semble pressé de prendre la suite, je décide de me lancer... pas par la fenêtre car nous sommes au sous-sol du bâtiment... Et de plus, je n'ai aucune raison de me suicider, car le suicide c'est le meurtre de soi-même et en général on tue les gens qu'on n'aime pas alors que personnellement je n'ai rien contre moi, même si je reconnais que je suis parfois un peu (beaucoup ?) pénible.

J'ai amené avec moi un support en bois fabriqué maison pour y disposer

quatre cartes en ligne et je me lance dans une version adapté du célèbre tour *les As McDonald* qui, de mon point de vue, est vraiment magique.

Tout d'abord, il faut rectifier une vérité historique concernant le créateur de ce tour. Il ne s'agit pas comme certains pourraient le penser de *Ronald McDonald*, mais de *Mac McDonald*. En effet, *Ronnie McDonald* n'a jamais fait disparaître d'As, sa spécialité étant plutôt de faire apparaître des kilos.



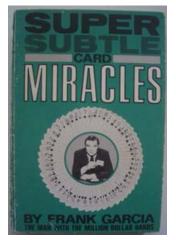
La version que je présente est un mix incluant certains éléments de la routine de *Jahn Gallo*, *Barcelona Swindle* et de la routine présentée par *Simon Lovell* dans le DVD de *Magic Makers* « *Packet Killer* » (un set de 2 DVD avec le jeu de cartes qui va bien...). Pour le baratin je parle de la différence entre un tricheur, un bon magicien, un très bon magicien et un excellent magicien.

Un tricheur est capable de localiser les As dans un jeu de cartes. Les quatre As sont perdus face en bas dans le jeu face en bas et remontent sur le dessus du jeu.

Un bon magicien est capable de faire la même chose mais cette fois-ci, les As sont perdus dans un jeu où il y a des cartes face en l'air et d'autres qui sont face en bas.

Une fois les As retrouvés, on les dispose alors un à un, face en l'air, et sur chaque As, on pose trois cartes quelconques face en bas.

Un très bon magicien est capable de faire disparaître les As et de les transformer en cartes quelconques.



C'est là que la routine de **Simon Lovell** est intéressante car il utilise des disparitions différentes et très bluffantes.

La première disparition, intitulée Super S Vanish a été décrite par Frank Garcia dans son ouvrage Super Subtle Card Miracles et est due à Lenny Greenfader et William « Bill » Morales (source <a href="http://archive.denisbehr.de/">http://archive.denisbehr.de/</a> un site qui est une mine de renseignements sur le contenu des livres consacrés à la Magie). Ce mouvement est un dérivé du Comptage Elsmley.

La seconde disparition est due à **Bob Elliott** (Bob Elliott's Vanish) et est également décrite dans l'ouvrage de **Frank Garcia**.

La dernière disparition a été appelée *Simey Vanish* par *Simon Lovell* car il n'en connait pas l'auteur. Ce mouvement très visuel est basé sur deux *Comptages Elmsley* successifs. L'un montrant l'As face en l'air entre trois cartes quelconques face en bas, le second montrant que l'As a disparu pour se transformer en une carte quelconque face en l'air.

Au final, il reste un As face en l'air recouvert de trois cartes face en bas...

Un excellent magicien n'est pas seulement capable de localiser les As, ni de les faire disparaitre... Il peut aussi les faire voyager : les trois cartes sont retournées pour montrer que les quatre As se sont regroupés dans le même paquet.

Cette routine n'est bien évidemment pas réalisable en « *impromptu* » mais croyez-moi, elle a un impact très fort.

La description de ces mouvements sera bien évidemment mise en ligne dans la partie du site réservée aux membres du *MCR*.



J'ai découvert récemment **Simon Lovell** et j'avoue que j'aime bien son style un peu (beaucoup) déjanté...

**Marius** est l'un de nos benjamins (peut-être même LE benjamin) du club mais la valeur n'attend pas le nombre des années.

Il était venu à la réunion du 26 janvier 2013 et on ne l'avait plus revu... Voilà un petit coup de « reviens-y », mais c'est comme ça au *Magicos Circus Rouennais* : on vient, on ne vient pas, on revient... et personne ne vous dit rien.

À l'époque **Marius** nous avait appris qu'il avait pris des cours de Magie avec un certain **Draco**... Qui ça ? **Draco** ? Connais pas !

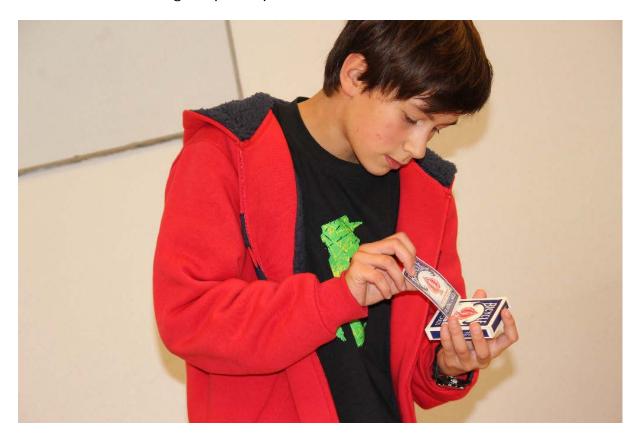
Et pour son retour, **Marius** qui présente un peu de Magie... je dis « *un peu* » car il n'utilise que huit cartes pour cette routine : quatre « 10 » et quatre cartes blanches.



Et il suffit de mettre les cartes blanches en contact avec les autres cartes pour qu'elles s'impriment.

C'est ensuite un 10 qui va s'imprimer des deux côtés, ou encore un 10 de Cœur qui va s'imprimer dans la partie haute de la carte tandis que la partie inférieure arbore un 10 de Pique. **Marius** a amené avec lui un morceau de tissu de couleur verte dont la couleur va « *déteindre* » au dos d'une des cartes.

Au final, c'est la face de l'étui du jeu de carte qui va s'imprimer au dos d'une des cartes, signe que le processus semble devenir incontrôlable...

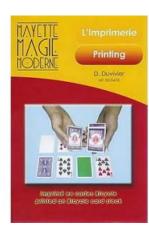


## L'imprimerie de **Dominique Duvivier**.

Un must qui était sorti au début en *cartes Atlantis* et qui fort heureusement a été commercialisé en *cartes Bicycle* par la suite.

Une excellente routine pour un prix très modeste.

On en profite pour suggérer quelques comptages pour montrer les cartes car **Marius** utilise la méthode « basique ».



Apparemment c'est l'heure de ses cachets pour **Jacky** car il pose un verre – vide – sur la table.... Mais il s'abstient de le remplir... et il semble donc que ce verre va avoir une autre fonction que celle de recevoir un liquide...



Jacky nous montre huit cartes : des Dames et de As.

Les Dames sont posées sur la table avec l'étui du jeu par dessus et les As sont gardés en main.

**Jacky** explique que le but est de faire voyager les cartes, juste en frottant.

Au fur et à mesure les cartes que **Jacky** tient en main sont placées sous le verre (ah... d'accord... il sert à ça...)



**Jacky** soulève l'étui et nous montre un As.... Et sous le verre... une Dame...

Et la routine se poursuit, montrant que les cartes voyagent effectivement.

Mais au final, **Jacky** montre que depuis le début il tient en main les As... tandis que les Dames sont toujours sur la table.

Repro Retro d'après **Bebel**... en version simplifiée.

Il est 16 heures et c'est l'heure que choisit **Clément** pour faire son apparition. Et hop... 17 !....

Pour ceux qui n'auraient pas compris : Il est 16 heures... mais maintenant nous sommes 17... CQFD.



**Éric** se pointe devant nous avec une chaine....

Ah... là où il y a de la chaine, ya pas de plaisir... comme dirait l'Autre, ce célèbre philosophe.

**Éric** laisse pendre sa chaine et nous assure avec aplomb que l'anneau supérieur va descendre tout en bas...

Ben voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu, c'est ça?

Et pourtant, sous nos yeux ébahis, nous constatons que l'anneau indiqué commence à descendre d'anneau en anneau pour atteindre le bas de la chaine. Incroyable !

Incroyable mais pas vrai... Car **Éric** nous explique que c'est en fait une illusion d'optique que l'on nomme *Échelle de Jacob*.

Personnellement, je trouve cette illusion excellente.

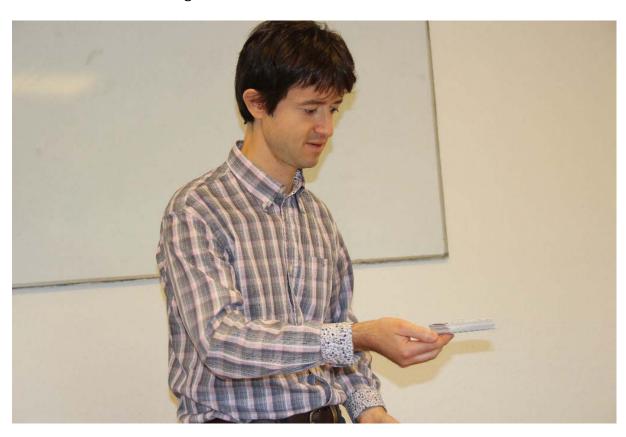
Pour en savoir plus, allez jeter un œil sur le site <u>PrestidigitaScience.fr</u> Et si vous avez envie de créer votre propre chaine, voici trouverez <u>des anneaux en nombre suffisant sur Amazon</u>.

**Éric** enchaine (c'est le cas de le dire...) avec un morceau de papier blanc qu'il plie entre ses doigts et qui, une fois déplié, s'est transformé en billet de 50 euros...

Euh **Éric**, je veux bien fournir le papier si tu fournis ensuite les billets.



Et **Éric** poursuit en sortant un jeu de cartes qu'il fait tenir en équilibre sur l'extrémité de ses doigts.



Un tour de *Mark Elsdon* intitulé – sauf erreur de ma part – *Balance* et dont on peut trouver l'explication dans le DVD « *Before I Forget* ».

C'est à présent Toff qui va nous montrer un tour de Colombini et....

Quoi non? Ah? Ce n'est pas du *Colombini*? Bon ben c'est peut-être bien quand même....

**Toff** sort une carte de visite et indique qu'il a inscrit dessus une prédiction.

Puis, **Toff** explique que dans la vie, on fait parfois des choix que l'on regrette par la suite... Et **Toff** propose à **Clément** de faire un choix...

Bon, à ce stade de la routine, **Toff** devrait savoir que **Clément** n'est pas forcément le meilleur spectateur... et que c'est peut-être lui — **Toff** — qui va regretter son choix par la suite...



**Toff** demande à **Clément** de lui dire stop alors qu'il effeuille un jeu de cartes et il fait glisser sur la table les deux cartes qui se suivent à l'endroit du jeu où **Clément** lui a demandé d'arrêter son effeuillage.

Les deux cartes sont mises l'une à côté de l'autre sur la table et **Toff** demande à **Clément** de choisir une carte...**Clément** désigne une carte et **Toff** lui indique qu'on va la mettre de côté pour la suite de l'expérience.

**Toff** montre sa prédiction : 8 est inscrit sur la face de la carte de visite avec à côté le symbole du Pique.

La carte choisie est retournée et c'est le Huit de Pique.

**Toff** fait alors remarquer : « Mais que se serait-il passé si Clément avait choisi l'autre carte ? Imaginons qu'on se projette quelques minutes en arrière... »

**Toff** remet les deux cartes extraites du jeu, l'une à côté de l'autre sur la table et demande à **Clément** de désigner l'autre carte cette-fois ci.

Et **Toff** d'ajouter... « Là on vient choisir l'autre carte... parce qu'on est remonté dans le passé... Mais on n'est pas remonté assez loin car ma prédiction a été inscrite hier soir et que sur cette carte, il est toujours marqué 8P...

**Toff** prend alors un briquet et se met à chauffer le dos de la carte de visite et instantanément le 8 et le symbole du Pique inscrits à l'encre noire disparaissent sous nos yeux pour laisser place à un 3 et le symbole du Carreau inscrits à l'encre rouge.



C'est net et très flash...

La carte choisie par **Clément** est retournée et c'est le Trois de Carreau.

Une routine de **Jon Armstrong** intitulée What If? adaptée par **Toff**.

Pour nous montrer une autre application du procédé utilisé, **Toff** invite **Coda** prendre la place de **Clément**.

Une carte est choisie par **Coda** et **Toff** montre une carte qu'il dit être une carte magnétique capable de lire les puces *RFID*...

Évidemment, bon nombre d'entre vous se disent « Mais quoi est-ce donc que des puces RFID ? On connaît les puces de chien, de chats et d'autres animaux... On connait l'expression « allez aux Puces » (ne pas confondre avec « Allez aux Putes », où selon le cas vous risquez d'attraper non pas des puces mais des morpions...)... Mais RFID ça veut dire quoi ? »



Excellente question que celle-ci... à laquelle je vais essayer de répondre le plus précisément et aussi le plus simplement possible : une puce *RFID* (de l'Anglais : *Radio Frequency Identification*) est un dispositif composé d'une puce « *électronique* » et d'une antenne qui permet de mémoriser et de transmettre des

données à distance. Et des puces *RFID* on en trouve partout désormais : étiquettes électroniques sur les articles que vous achetez en magasin, cartes de transport, passeports, cartes de paiement et également sur des êtres vivants puisqu'on peut les implanter dans le corps ou le plus souvent sous la peau comme par exemple pour l'identification des animaux...

Si vous souhaitez plus amples informations, lisez <u>l'article de Wikipedia</u> <u>concernant la Radio Identification</u> ou encore celui intitulé <u>RDIF sur le site</u> sur Comment ça marche.

Et **Toff** nous explique qu'il a récupéré 52 puces *RFID* pour les implanter une à une après programmation, dans les 52 cartes d'un jeu créant ainsi un jeu marqué de nouvelle génération...

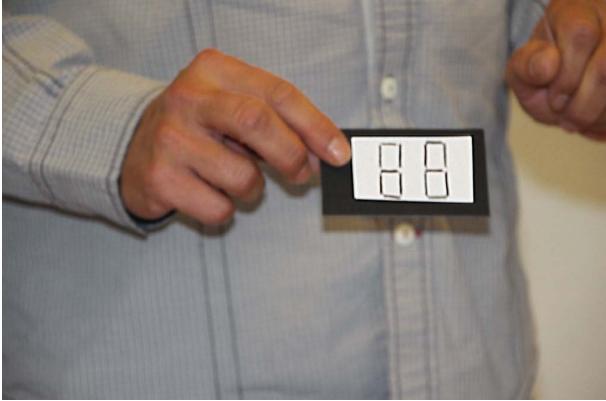
Info ou Intox?

Et on pourrait même dire *Intoxicomane*... Car il me semble que **Toff** fume un peu trop... Et pas de l'herbe à chat.

Qui dit puce *RFID* dit émission de données et il faut donc un lecteur, un récepteur capable de recevoir et déchiffrer les données.

**Toff** a ce qu'il faut.... Une carte du *MCR* transformée en afficheur à cristaux liquides...





Pour l'instant, l'afficheur est à 00.

Un petit coup de chauffe après avoir approché le «lecteur » de la carte choisie et un 4P s'affiche... correspondant à la carte de **Coda**.



Personnellement, je trouve ça excellent... surtout que **Toff**, agrégé de physique, vous explique tout ça avec un sérieux qui ferait presque croire à cette histoire abracadabrantesque...

Ce compte rendu étant accessible à des *Moldus*, je ne dirai rien sur ce qui permet d'arriver à ce petit miracle... J'ajouterai juste que si vous mettez le support traité au congélateur durant une nuit... Ce qui a disparu, réapparaît... Magique non ?

**Abram** prend la suite avec l'assistance de **Manka**ï qui est invité à mélanger un jeu de carte dans lequel une carte est ensuite choisie.

La carte choisie est placée dans le milieu du jeu lequel est ensuite étalé sur la table.

Tout à coup, une carte sort de l'étalement... Et c'est la carte choisie.

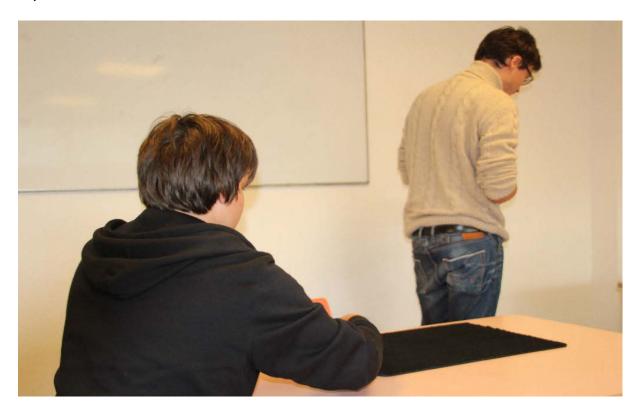
Abram indique que c'est un tour qu'on lui a appris et qui n'a pas de nom...

Le mystère restera donc entier sur le créateur de ce tour.



Alex va-t-il nous présenter un tour sans nom également ?

Il demande à **Abram** de mélanger un jeu de cartes puis il lui présente rapidement les cartes et **Abram** doit en mémoriser une.



Le jeu est ensuite étalé face en bas sur la table et **Abram** doit choisir quelques cartes vers le milieu du jeu. Il doit les compter avant de rassembler le jeu et de remettre des cartes sur le dessus, d'autres en dessous et d'autres au milieu.

Pendant ce temps là, Alex tourne le dos.

Bon apparemment, **Abram** a été contaminé par **Clément** car la routine plante... et du coup **Alex** demande à **Pierre** de prendre la place d'**Abram**.

C'est bizarre cette insistance à vouloir que ce soit **Pierre**... Tout à l'heure déjà, **Alex** voulait que ce soit **Pierre** qui l'assiste et sentant une arnaque on avait (enfin J'AVAIS) insisté pour que ce soit quelqu'un d'autre...

Et pourtant **Pierre** et **Alex** affirment qu'il n'y a pas de lézard... Mais, avec les puces tout à l'heure, pourquoi n'y aurait-il pas un lézard maintenant...

Allez, on recommence... Une carte choisie – perdue dans le jeu – jeu étalé – quelques cartes prises au milieu et comptées – on rassemble le jeu – on fait remettre des cartes dessus, dessous et au milieu et le jeu est coupé.

Bon... Ca paraît honnête... Mais malgré tout cela, **Alex** arrive à identifier la carte choisie...



Tout cela grâce à monsieur *Joseph Barry*, un magicien anglais qui fait des trucs de ouf avec ses mains, si j'en crois la photo que j'ai insérée dans ce compte-rendu.

Pour en savoir plus sur ce magicien, allez jeter un œil sur son site internet... en anglais bien sur.

Il est notamment l'auteur d'un double DVD intitulé *Inscrutable* 



**Alex** enchaine pour terminer sur un change de cartes qu'il a vu dans un livre du magicien **Hjalmar**.



**Christophe** nous a habitué à faire autre chose que des cartes... et il nous a notamment montré son savoir faire avec des pièces.

Et bien, aujourd'hui, il réédite avec des pièces et une boite en métal assez particulière...



Christophe nous présente quelques pièces de monnaie et les enferme dans une boite en laiton de forme circulaire.

Un coup de baguette magique et hop, une pièce s'échappe de la boite.

Pour accompagner son coup de baguette magique, **Christophe** a la formule ad-hoc (comme le capitaine du même nom...) : Zap !

Et Hop! Une nouvelle pièce ressort.

On secoue la boite et une nouvelle pièce réussit à s'échapper à nouveau.

Le dernier voyage de pièce s'effectue de la boite vers la main – pourtant éloignée – de **Christophe**.

Une routine signée *Jean Merlin*, intitulée « *Zap* » qu'on peut trouver dans l'un des ouvrages et qui utilise la célèbre *Boite Okito*.





Cette boite existe en différents formats et plusieurs ouvrages ont été consacrés à cette boite inventée par le magicien néerlandais *Tobias Bamberg* qui officiait sous le nom de scène d'*Okito* – qui, comme tout le monde le sait – est l'anagramme de Tokio (Tokyo).

Vous pouvez utilement lire <u>l'article de Magic Zoom</u> consacré à ce magicien.

Certains créateurs de magie sont allés plus loin – notamment **Dominique Duvivier** qui a créé la *Duvivier Coin Box* en partant d'une part de la *Boite Okito* mais également de cette autre boite magique qu'est la *Boston Box* et en voulant au final que ce « *mix* » se transforme en un bloc de métal ne pouvant contenir aucune pièce... Voici l'histoire de cette création sur le blog de Dominique Duvivier.

Bon, fin de la minute culturelle et suite du programme avec **Pierre** qui pour la circonstance vient nous donner un cours accéléré de plomberie.

Et là... je garde imprimé sur ma rétine cette image d'un grand gaillard – **Pierre** mesure au moins un mètre quatre vingt et quelques – taillé comme un rugbyman – tenant dans sa main une minuscule ventouse à l'image de celles utilisées pour déboucher lavabos et toilettes... (car la ventouse est miniature...).



Je dis que je garde cette image imprimée sur ma rétine car comme un imbécile que je ne suis pas (rassurez-moi!) j'ai photographié la mini ventouse oubliant d'inclure notre ami **Pierre** sur mes clichés...

Bon comme je suis sympa, je mets quand même une photo de **Pierre** mais elle a été prise lors d'une autre réunion... Désolé **Pierre**...

Bon on cause, on cause mais certains se demandent peut-être – ce serait la preuve qu'ils sont toujours parmi nous... - « Mais c'est quoi cette histoire de ventouse ?»

Laissez-moi vous narrer la chose...

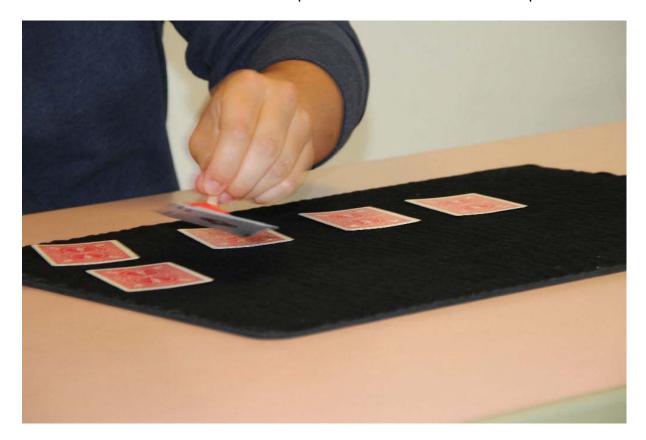
**Pierre** s'installe à la table accompagné de **Quentin** (qui du coup n'est pas photographié non plus... Désolé **Quentin**...) et sort un jeu de cartes qui est immédiatement mélangé.

Puis **Pierre** nous exhibe une mini ventouse et nous montre que l'ustensile peut être utilisé pour ramasser une carte... ou encore deux cartes d'un coup ... et même trois... et même quatre...

Poursuivant sa démonstration, **Pierre** distribue quatre cartes sur la table, séparées les unes des autres et se sert de la ventouse pour ramasser la première carte et dans la



foulée successivement la seconde puis la troisième et enfin la quatrième...



#### Marrant...

Là où cela devient plus intrigant c'est quand **Pierre** demande à **Quentin** de choisir un nombre entre 1 et 10 et affirme que sa mini ventouse sait compter...

Ben voyons, et la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'aluminium...

Sauf que le jeu ayant été regroupé, **Pierre** donne un coup de ventouse sur la carte du dessus et soulève ainsi un petit paquet de cartes correspondant exactement au nombre choisi.

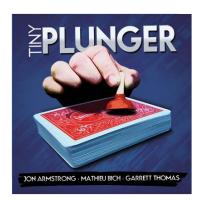
Oups! Là, ya un truc dirait Gérard Majax...

**Pierre** propose de renouveler l'expérience avec un nombre entre 10 et 20 et là encore : Bingo ! Le nombre de cartes capturées correspond à nouveau.

Une autre application de cette mini ventouse est de retrouver une carte choisie car elle est capable de couper exactement le jeu où se trouve cette carte.

Démentiel et tellement simple... Tiny Plunger...

Si vous voulez en savoir plus, ben achetez le DVD de *Jon Armstrong*, *Mathieu Bich* et *Garrett Thomas*.



Et voici venu le moment des « *Vincent* ». À défaut de mieux pour le moment je les appelle **Vincent 1** – le plus ancien dans le club, et **Vincent 2**, le dernier arrivé.



Bon là, c'est Vincent 2 qui officie avec Vincent 1.

**Vincent 2** nous explique qu'il a débuté la Magie récemment avec **Jacky** et nous apprend qu'il foire souvent ses tours mais qu'à chaque fois il retombe sur ses pattes.

Ah... un challenge pour Clément...

Pour le tour du jour, **Vincent 2** demande à **Vincent 1** de couper le jeu en deux et chacun mélange sa moitié.

Deux cartes sont choisies dans chaque portion de jeu et nos deux intervenants s'échangent mutuellement les cartes choisies (sans les montrer).

Les deux moitiés de jeu sont retournées et les cartes choisies sont insérées face en bas chacune dans une moitié de jeu.

Donc, si vous avez tout suivi, dans chaque moitié de jeu face en l'air on vient de mettre face deux cartes provenant de l'autre moitié de jeu. Deux étrangères quoi...

Vite appelons *Manuel Valls* pour qu'elles soient expulsées...

Les deux demi-paquets sont à présent étalés face en l'air et dans chaque paquet, les cartes face en bas sont des As.



**Ezzedine Manka**ï souhaite soumettre à l'honorable assemblée une de ses créations en précisant « *Je l'ai déjà fait à Patrice et ça ne l'a pas convaincu* ».

**Mankaï** indique qu'en général on a deux options en Magie des Cartes... On fait choisir une carte et on la retrouve, ou on fait nommer une carte et on la retrouve.

Lui, veut aller plus loin en faisant penser à une carte et il précise qu'il a créé des cartes pour s'assurer que la personne ne change pas de carte au final.

Vincent 1 est invité à choisir une carte dans sa tête, puis Mankaï lui distribue une série de cartes qui représente différentes cartes d'un jeu sur lesquelles Vincent doit chercher la carte pensée. Les cartes qui ne comportent pas la carte pensée doivent être remises à Mankaï qui les range dans une pochette.



**Manka**ï sort à présent un jeu de cartes de sa poche et indique que la carte pensée par **Vincent** pourrait se trouver n'importe où dans ce jeu... en haut, au milieu... en bas.

Puis **Manka**ï nomme une carte en indiquant que cette carte est celle à laquelle **Vincent** pense. L'intéressé confirme.

**Manka**ï déclare alors : « *C'est étonnant car c'est précisément la seule carte qui ne se trouve pas dans le jeu...* ». Et tout en disant cela, **Manka**ï sort une carte de la poche arrière de son pantalon : la carte pensée.

Mankaï nous demande ce que l'on pense de cet effet et moi comme d'autres pensons que le problème vient des cartes sur lesquelles on doit chercher la carte pensée... Autant l'effet de sortir de sa poche la carte pensée est très fort... autant la première phase avec ces cartes un peu particulières laisse un goût de « lecture automatique » et du coup tue un peu la suite. En effet, la justification de présenter ces cartes pour que le spectateur ne change pas sa carte pensée au dernier moment est très fragile... Pourquoi montrer ces cartes d'un genre particulier alors qu'il suffirait de demander au spectateur d'inscrire le nom de sa carte sur un morceau de papier ?

**Manka**ï doit être félicité pour son esprit inventif mais, de mon point de vue, il lui reste maintenant à perfectionner cette création...





**Clément** nous explique qu'il n'avait pas envie de ramener des cartes et qu'il a juste ramené un recueil de poèmes qu'il a toujours avec lui et qui contient des poèmes japonais qu'on nomme des « haïkus ».

Okay... tout à l'heure on a eu droit à la minute culturelle et maintenant voici la minute poétique... Bon... Il faut de tout pour faire un monde mais je rappelle que nous sommes là pour faire de la Magie pas pour reconstituer le *Cercle des Poètes Disparus*.

Mais **Clément** qui sait ce qu'il veut, continue son explication, arborant un visage extasié, en nous montrant un genre de petit carnet tout en précisant qu'il comporte le poème en japonais et sa traduction française au verso. Son recueil comporte ainsi des dizaines et des dizaines de poèmes du genre « Lorsqu'au moment de te les gratter tu sens deux paires... c'est que l'ennemi n'est pas loin... ».

**Clément** propose de tenter une expérience, et après avoir fait vérifier que les poèmes sont tous différents, il demande à **Christophe** de choisir une page et de lire dans sa tête le poème choisi.

Comme **Christophe** ne maîtrise pas encore totalement le japonais dans le texte (ou plutôt « *l'idéogramme* »... tandis que **Mankaï** a des idées au kilo...), c'est la traduction française qu'il doit lire mentalement.

**Clément** se concentre et indique qu'il va tenter de percevoir ce à quoi **Christophe** pense.

**Clément** précise que cet exercice est très difficile et que bien souvent on ne perçoit que des images, des clichés de la pensée...c'est la raison pour laquelle il propose de dessiner ce qu'il perçoit.

Et voici que notre ami se met à dessiner ce qui ressemble à un dôme, une fleur et un genre d'abeille. Puis il nous explique qu'il perçoit un levé de soleil... Ah oui, ce que j'avais pris pour un dôme... une fleur et un insecte volant.

**Christophe** est invité à lire le poème choisi où il est question de : « *La terre du matin, passant un insecte...* »

Haïkus de **Vincent Hedan**. En vente dans toutes les bonnes boutiques de Magie.

**Vincent 1** nous indique qu'il va être original et donc nous présenter une routine de... cartes.

Et c'est Vincent 2 qui l'assiste.

Un jeu de cartes.... Effeuillé pour permettre qu'une carte soit choisie : 7T.

**Vincent 1** qui a beaucoup de savoir vivre et qui respecte l'étiquette, en sort un paquet de sa poche et demande à **Vincent 2** de la personnaliser en y inscrivant quelque chose pour la rendre unique.

Cette étiquette est ensuite collée sur la face de la carte choisie, laquelle est à présent perdue dans le jeu.

Le jeu est coupé et **Vincent 1** montre la carte du dessus.

Vincent 1 : « C'est ta carte ? (c'est un 6C)

Vincent 2: « Non... »

Vincent 1: « C'est pas ta carte?... »

Vincent 2 (qui a beaucoup de dialogue...) : « Non... »

Évidemment, on pourrait continuer par « *T'es sur ?* » ce qui permettrait à **Vincent 2** de montrer tout son talent d'acteur en disant « *Oui...* ».

Mais **Vincent 1** qui ne veut pas se faire voler la vedette du film, coupe court à cet intéressant dialogue et sort de sa poche un genre de pochette transparente dans laquelle il insère la carte qui n'est pas la carte de **Vincent 2**... donc le 6C. Ça va ? Vous suivez ?

Vincent 1 fait à présent choisir une seconde carte à Vincent 2 mais cette carte n'est pas révélée et une étiquette personnalisée est collée sur son dos (le dos de la carte... pas celui de Vincent 2...)

Cette seconde carte choisie – mais non montrée – est mise dans l'étui du jeu.

**Vincent 1** passe alors sa pochette transparente au-dessus de l'étui du jeu et instantanément on voit le 6C se transformer en 7T étiqueté.

L'étui du jeu de cartes est à présent ouvert, une carte est sortie : c'est un 6C.

Une utilisation du *Wow*, cette intelligente création issue de l'esprit du magicien **Masuda**.

On en profite pour donner quelques conseils à **Vincent 1** pour « *alléger* » cette routine et la rendre plus attractive, notamment en supprimant l'épisode de la seconde étiquette qui n'apporte rien.



Comme personne ne se décide, je me lance à nouveau et demande à être assisté pour une expérience *ESP*...

On ne va pas revenir sur la signification et l'utilisation des *cartes ESP* créées par le *Docteur Joseph Banks Rhine* pour des expériences de perception extra sensorielle... Je rappellerai juste qu'il y a cinq symboles : le rond, la croix, les vagues, le carré et l'étoile.

Je m'installe à la table et montre un jeu composé de *cartes ESP* rangées dans l'ordre que je viens d'énoncer quelques lignes plus haut.

Ces cartes sont déposées face en bas sur la table et mélangées avant d'être placées pour former une ligne.

Le but du jeu pour mon assistant est de se concentrer sur les cartes et de me désigner celle qu'il pense être un rond.

Je sors alors une pochette comportant des étiquettes pour montrer que **Vincent 1** n'est pas le seul à détenir le privilège d'utiliser des stickers et je dessine un rond sur la carte désignée laquelle est remise face en bas sur le paquet de cartes ESP resté face en l'air sur la table.

C'est ensuite la carte représentant une croix qui doit être désignée. Une étiquette sur laquelle je dessine une croix est apposée sur le dos de cette carte qui vient rejoindre la première sur le *jeu ESP*.

Sur la troisième carte, une étiquette avec des vagues dessinées et sur la quatrième une étiquette avec un carré dessiné.

Comme je ne suis pas un dessinateur dans l'âme, je ne suis pas doué pour dessiner les étoiles et je tends mon feutre (*Sharpie* bien sur !) à mon assistant et je lui demande d'avoir la gentillesse de dessiner l'étoile pour moi sur l'étiquette que je viens de coller au dos de la carte qui reste, laquelle vient rejoindre les quatre autres.

Il y a donc désormais cinq cartes face en bas avec chacune une étiquette collée au dos supportant le dessin d'un symbole étant sensé correspondre au symbole sur la face de la carte.

On retourne les cartes une à une... et c'est un sans faute. Les dessins des étiquettes correspondent effectivement aux cartes.

Zenner Tech de **Mark Eldson**, un tour très ingénieux qui permet de réaliser l'impensable.



Une petite vidéo *YouTube* à voir <u>ICI</u>... C'est le « *trailer* » officiel mais il dissimule l'instant magique, ce qui me fait dire que le procédé qui consiste à ne pas filmer ce qui pour nous magiciens est important - l'instant où tout se joue - est quelque peu malhonnête.



Pour info, Alakazam Magic qui diffuse Zenner Tech, a dans le même esprit changé – sans prévenir personne – le contenu du tour Dice Man de Andy Nyman— en remplaçant les cartes et la boite qui étaient vendus initialement par du matériel beaucoup moins fini donc beaucoup moins cher... Ya pas de petit profit...

Quoiqu'il en soit, sachez que la routine Zenner Tech tient sa promesse et que l'effet est bien celui décrit et qu'il est très facile à réaliser.

Une petite pub gratuite pour une boutique en ligne qui m'a fait une très bonne impression : <u>World Of Magic</u>. Il s'agit d'un site anglais très professionnel que vous pouvez tester sans hésitation.

Voilà, après cette minute « *Défense du Consommateur* », ce compte rendu est désormais terminé.

Je vous donne rendez-vous le samedi 19 octobre pour la prochaine réunion du *Magicos Circus Rouennais*. N'oubliez pas votre carnet de chèques ou un peu de monnaie car je vous racketterai pour la cotisation *MJC*.

**Patrice** Apprenti Magicien à Vie

#### Réunion du 19 octobre 2013

Et voilà, c'est aujourd'hui la seconde réunion du **Magicos Circus Rouennais** pour l'année magique 2013-2014.

Comme à notre habitude le rendez-vous est à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*, pour que la réunion débute à 14h30... enfin, en principe.

# Sont présents :

1 - Patrice

3 - **Toff** 

5 - Jacky

7 - Antoine

9 - Christophe

11 - Stéphane

13 - Marius

2 - Mankaï

4 - Pierre

6 - Louis

8 - Vincent 1

10 - Tomarel

12 - Augustin

Tout le monde s'installe confortablement et je sors mon appareil photo pour le traditionnel cliché souvenir qui permettra à chacun de dire « J'étais là... »



Bon, évidemment, moi, je ne suis pas sur la photo mais cela n'a pas vraiment d'importance car je me vois mal me trimbaler avec un trépied.

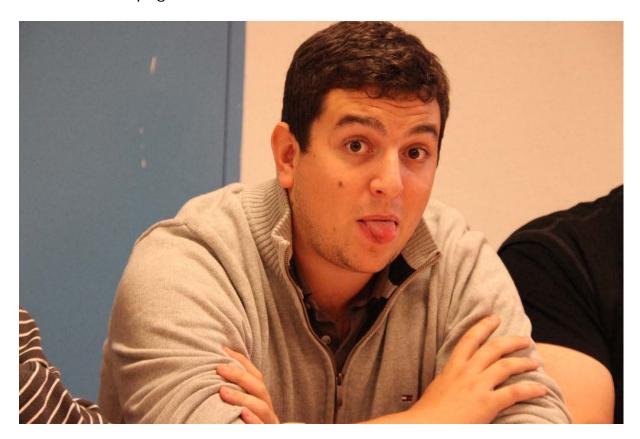
Et pour vivre heureux... Vivons caché.

Sans plus attendre nous attaquons les informations magiques et c'est **Christophe** qui démarre en nous indiquant qu'il est allé voir le spectacle de **Thierry Collet** – dont nous avions parlé le mois précédent.

Dixit **Christophe** : « C'était pas mal avec une présentation plutôt humoristique ».



**Pierre** nous propose de nous parler du dernier *congrès FFAP* auquel il a assisté en compagnie d'**Alex**.



Dixit Pierre, concernant les conférences : « C'était plutôt pas mal... »

Décidemment c'est l'expression consacré... à ce détail près que **Pierre** ajoute : « ... mais moins bien qu'à Dunkerque. »

Rappelons que le congrès avait lieu cette année à Saint Etienne du 3 au 6 octobre et que vous pouvez en retrouver le détail sur <u>le site dédié</u>.

Voici les appréciations portées par Pierre :

- Paul Gordon, Christian Engblom: « génial ».
- **Dan Taylor et Elizabeth** dans un registre télépathique mais également sympathique : « *impressionnant* ».
- **Pierrick** : « la grosse révélation du gala... De la magie pour magicien, super ».
- Woody Aragon : « Super bien pensé ».

**Pierre** nous indique également : « Il y avait beaucoup d'asiatiques. En Corée, il y a une université de magie où les étudiants font huit heures de magie par jour pendant 5 ans... Vous imaginez : Bac + 5 de magie ? »



Pierre parle bien évidemment de la Corée du Sud...

Quoiqu'en Corée du Nord, ils pratiquent également la magie en faisant disparaître les opposants au régime et je ne parle pas ici des gens qui sont contre le principe de maigrir...

**Pierre** nous parle également d'un article particulièrement remarqué au niveau des stands des marchands de trucs : en gros, c'est une boite dans laquelle se trouve un objet qu'on demande à un spectateur d'identifier simplement en le touchant. On ouvre et l'objet s'est transformé en un autre objet. Par exemple, une bouteille se coca qui se transforme en une pierre. Bon d'accord, c'est pas donné mais l'effet est parait-il très fort.



Pierre et Alex ont sympathisé avec les auteurs de Fucking Coins, à savoir Philippe Bougard et Clément Kerstenne qui sont « Juste super et hallucinant ».

Ce qui m'amène à préciser pourquoi **Pierre** a trouvé ce congrès moins bien que le précédent : le problème pour manger ou pour boire un coup. Soit sur place mais super cher, soit super loin...

Du coup, ça a permis à **Pierre** et **Alex** de servir de chauffeurs à **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne** et de lier connaissance apprenant ainsi qu'un DVD sur les élastiques devrait voir le jour sous peu.

Ce mini compte rendu du congrès se termine par deux dernières infos :

- Pierre a vu le saut de coupe de Bebel et a été impressionné.
   Ce qui me fait dire que s'il a vu le saut de coupe, c'est que Bebel l'avait mal fait...
  - Non, je déconne... Euh, c'est quoi un « saut de coupe »?

- **Pierre** a acheté le *TopIt Révolution* de **Joke** qu'il décrit comme « super brillant, ayant l'avantage d'être amovible et permettant une récupération facile. Vaut vraiment le prix ».



Ce qui me surprend un peu car un

TopIt *super brillant*, ce n'est pas très discret... Bon d'accord, je me tais.

Mankaï intervient en disant qu'il a créé son propre Topit qu'il a cousu luimême et qu'il le ramènera à la prochaine réunion.



**Jacky** signale que *Michael Chatelain* prépare « *Six 2* » et que *Dominique Duvivier* devrait bientôt sortir un double DVD...



Jacky nous montre également un petit accessoire permettant de ranger des tours de petits paquets... une idée qui lui aurait été donnée par un magicien célèbre dont il ne veut pas nous dire le nom.



C'est en fait un étui porte cartes initialement commercialisé pour les cartes de paiement ou de fidélité. Il en existe de différentes couleurs mais attention au format... Il faut prendre le format carte d'identité, sinon il faudra couper vos cartes au ciseau pour les faire rentrer dans l'étui...

Il est 15h30 et notre ami **Draco** fait son apparition. Et hop 14 ! (pas 14 heures... Nous sommes 14 à présent...)



Lui aussi à une information à nous communiquer : le prochain festival international des magiciens de Forges les Eaux, organisé par **Hugues Protat** se déroulera du 23 au 27 avril 2014.

Oui, vous avez bien lu, cinq jours seulement, ce qui raccourci singulièrement la durée par rapport aux éditions précédentes, mais j'ai ouï dire que le *Groupe Partouche* qui gère notamment le casino de Forges Les Eaux aurait quelques problèmes d'ordre financier... Ceci explique peut-être (surement ?) cela.

Pour le fun, signalons que **Draco** a un fan en la personne de **Steven**, un magicien de 23 ans qui en mars 2010 écrivait (tant bien que mal) sur son blog Steven-magie : « Draco est le magicien qui ma donnez envi de faire de la magie!!!! je trouve que cet homme est un magicien extraordinaire!!!!! j 'aime tro ces mise en scene et tout!!!! »

Waouh... Quel engouement.

Comme j'ai horreur de me moquer, je ne dirai rien de plus...

Non, non, n'insistez pas... Rien... Pas un mot...

Même pas pour faire une allusion méchante à l'orthographe et la grammaire...

Si c'est un fan de **Draco**, c'est que c'est un mec bien. ©

Bien, comme il ne semble plus y avoir d'information magique à communiquer, il est temps de laisser la place à la Magie.

Et c'est **Antoine** qui se lance avec l'assistance de **Vincent**.



Une carte est choisie librement par **Antoine**.

Le jeu est distribué par petits blocs de cartes et au « *stop* ! » de **Vincent**, la carte choisie est insérée et perdue dans le jeu.

**Antoine** demande à présent à **Vincent** de faire semblant de retourner sa carte dans le jeu pour qu'elle soit à l'envers.

Le jeu est ensuite étalé et une carte est face en l'air : le 5K... Mais ce n'est pas la carte de **Vincent**.



**Antoine** déclare que c'est certainement une indication. Cinq cartes sont comptées à partir du 5K et la carte de **Vincent** est retrouvée.

**Draco**, le magicien extraordinaire qui éclipse tous les autres, ajoute que pour ce tour on peut également faire en sorte que les quatre cartes précédentes soient les quatre As.

Il s'appelle **Stéphane** et a découvert la Magie voici deux ans.

En fait, sa femme lui a offert le livre « la Magie pour les Nuls ».

Il ne sait d'ailleurs pas pourquoi elle lui a fait ce cadeau, mais depuis il a travaillé le contenu du livre.

Ayant appris l'existence du *Magicos Circus Rouennais*, il s'est finalement décidé à prendre contact pour demander s'il pouvait venir à une réunion et le voilà... devant nous, pour subir son « *examen d'admission* ».

Je précise quand même que nous ne faisons pas passer d'examen d'entrée pour faire partie du *MCR*. Nous demandons juste que les postulants aient déjà une petite pratique de la Magie et qu'ils nous montrent qu'ils ont déjà effectué un travail personnel en nous présentant un tour ou deux, même basiques. Nous voulons surtout éviter les curieux.

C'est Mankaï qui joue le rôle du spectateur.

Un jeu est coupé en quatre tas sur la table.

**Stéphane** ramasse la carte supérieure de chaque tas en disant à **Manka**ï « *Tu ne sais pas quelle est cette carte... Ni celle-ci... Ni celle-ci...* Ni celle-ci... »

Puis, Stéphane nous montre que Mankaï a coupé sur les quatre As.



J'en profite pour intervenir et donner une méthode alternative, plus simple, pour arriver au même résultat en montrant la routine de <u>Father Roger Crosthwaite</u> tirée du DVD *Inner Sanctum volume 3.* (*Spectator Cut The Aces*)





**Draco**, the Extraordinary

Magician, en profite pour se saisir de mon appareil photo afin d'immortaliser ma démonstration pour la postérité, ainsi que mes notes de compte-rendu par la même occasion, car il est très joueur.



Soucieux de montrer qu'il n'est pas venu en spectateur, **Stéphane** enchaîne sur un second tour.

Cette fois-ci, **Stéphane** veut assurer le coup et sort du jeu deux cartes – qu'il ne montre pas – qui sont posées face en bas à l'écart.

Mankaï doit à présent prélever dix cartes sur le dessus du paquet.

Et tandis que **Stéphane** tourne le dos, **Manka**ï doit conserver un certain nombre de cartes qu'il est invité à compter. Le reste des cartes est remis sur le dessus du paquet.

**Stéphane** explique que le nombre maximum de cartes gardées par **Manka**ï est inférieur ou égal à dix...

Puis, il prélève dix cartes sur le dessus du paquet et les fait défiler devant le visage de **Mankaï** qui doit mémoriser la carte se trouvant à l'emplacement correspondant au nombre de cartes qu'il a conservées quelques minutes auparavant – un nombre que lui seul connait.

Ceci étant fait, **Manka**ï est invité à mélanger ces dix cartes... à y ajouter les cartes qu'il avait gardées et à mélanger le tout.

Il doit ensuite mélanger toutes ces cartes avec le reste du jeu.

**Stéphane** prend à présent le jeu en main, le parcourt des yeux et finalement semble renoncer à retrouver la carte mémorisée par **Manka**ï.

Puis, il attire notre attention sur les deux cartes posées à l'écart, affirmant que l'une correspond à la famille de la carte mémorisée et l'autre à sa valeur.

Effectivement, une fois que ces deux cartes ont été retournées, **Manka**ï confirme ces deux affirmations.



**Stéphane** demande alors d'additionner la valeur des deux cartes et de chercher dans le jeu la carte se trouvant au nombre indiqué par le total.

Mankaï découvre sa carte.

*Vietnam* de *Dai Vernon*. Un grand classique qui fait toujours son effet.

Exit **Stéphane** et place à **Marius** qui demande l'assistance de trois spectateurs... Ouf... heureusement que nous sommes 14.

Jacky, Mankaï et Toff se portent volontaires.



Marius remet deux cartes à chaque assistant et en conserve deux pour lui.

Tout le monde déchire les cartes, une première fois en deux, puis à nouveau en deux.

Chacun a donc quatre morceaux de cartes.

Les seize morceaux de cartes sont rassemblés et mélangés. Puis, le paquet est jeté sur la table.

Le but du jeu est d'éliminer les morceaux qui sont face en bas...



On rassemble les morceaux restants, on les jette à nouveau sur la table et on élimine à nouveau tous les morceaux face en bas.

Après avoir recommencé plusieurs fois, il reste au final un seul morceau sur la table.

**Marius** montre une enveloppe dans laquelle se trouve une carte à jouer à laquelle il manque un morceau. Et ce morceau manquant correspond à celui se trouvant sur la table.

Ce tour est réalisable sans avoir à déchirer de cartes et je m'interroge sur la justification de cette carte déchirée dans l'enveloppe...

**Marius** propose de nous montrer un second tour qu'il réalise à l'aide d'une petite boite d'allumette.

Une passe à travers la main et le couvercle de la boite disparait et est sorti de sa poche par **Marius**.

Est-ce que vous aimez les Contes de Fée ?

C'est la question que je pose à l'assemblée car je me propose de raconter l'histoire d'une princesse qui en avait plus que marre d'attendre le prince charmant dans le donjon de son château et qui décida d'aller faire une ballade.

Je sors de ma poche un petit paquet de cartes.

La première carte représente un château avec pleins de tours (mais pas des tours de magie... désolé) et la seconde carte, une princesse avec tous les accessoires (jantes alliages et volant cuir...).



Et dans les Contes de Fée, que font les princesses pour trouver leur prince charmant... à part mettre une annonce sur *Meetic* forcément ?...

Ben, elle roule des pelles aux grenouilles...

Alors, en se promenant, notre princesse entend coasser et trouve une grenouille qu'elle s'empresse d'embrasser goulument sur la bouche...

Ben oui, parce que ça fait longtemps qu'elle attend la princesse et elle commence à avoir des toiles d'araignée...



Et comme on est dans un conte de fée, la grenouille se transforme immédiatement en prince charmant... Lui aussi avec tous les accessoires... surtout à l'endroit qui intéresse le plus notre jolie princesse.

Alors qu'elle est sur le chemin du retour au château avec son bellâtre, voilà t-y pas que Dame Princesse entend le chant mélodieux d'une seconde grenouille. Et la voilà qui dans sa tête se dit... « Et si on se faisait une partie à trois ? ».

Aussitôt dit, aussitôt fait, un nouveau baiser goulu et voilà que la seconde grenouille se transforme elle aussi en prince charmant.

Alors forcément, notre princesse était fort satisfaite...

Enfin pas encore, mais elle se disait qu'elle allait l'être très bientôt... satisfaite...

Et alors qu'elle franchissait la grille du château, elle marqua (oui... parce qu'elle ne fait pas partie de l'O.M elle) un temps d'arrêt en entendant un nouveau coassement qu'elle avait d'ailleurs eu du mal à distinguer tant il y avait de croassements alentours.

Et oui... les princes avaient un corps beau... mais il y avait également beaucoup de corbeaux dans les environs.

Comme elle attendait vraiment depuis longtemps son prince charmant, elle jeta un coup d'œil aux deux qui l'accompagnaient : un blond et un brun, et elle se dit que « Jamais 2 sans 3 » et que ça serait marrant que le prochain soit roux...



Et hop... la troisième grenouille se transforma en nouveau prince charmant... blond. Bon ben tant pis.

Et notre princesse ayant ramené son butin dans sa chambre en vue de se faire butiner, réfléchissait... « Bon... Par lequel je commence... Parce que là, y faut qu'on s'organise... »

Mais elle réfléchit trop longuement et lorsqu'elle eu enfin décidé... les trois princes étaient redevenus des grenouilles.

Alors, elle est pas bien mon histoire?

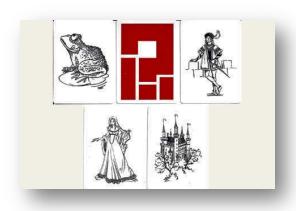
Je sais ce que vous allez me dire... « Ben y avait pas de fée dans cette histoire... »

Et ce n'est pas faux... Il aurait pu y avoir une, voire plusieurs, fella(censuré)... (enfin, j'me comprends...) mais comme les princes sont redevenus grenouilles ça n'a pas pu se faire...

Une interprétation très libre du tour commercialisé par la <u>BDLI</u> sous le nom *La princesse et les grenouilles.* 

Les dessins sont de *James Hodges*.

Ce qui me gène quand même un peu, c'est que c'est un tour destiné aux enfants (pas ma version évidemment...) et que les cartes sont en noir et blanc... sans aucune couleur... et çà, ça craint quand même pas mal.



Alors à quand une version couleur?

**Vincent** souhaite nous présenter une apparition d'As qui selon lui « *peut* être sympa »...

Sa question est simple : « Comment peut-on retrouver les As dans un jeu des cartes ? »



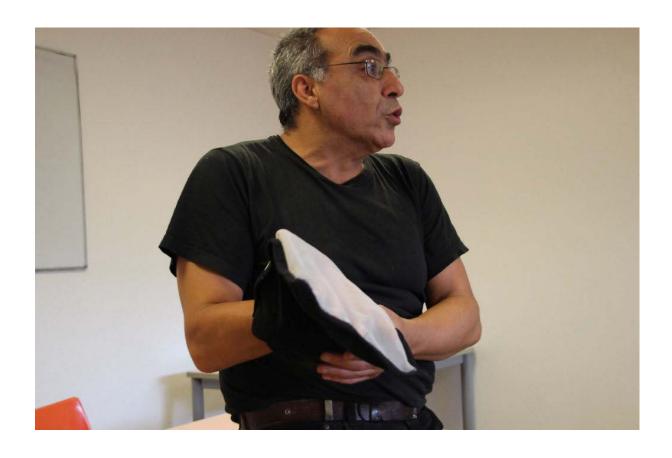
Il suffit de mélanger le jeu et à l'aide d'une manipulation assez simple, les quatre As apparaissent.

Est-il besoin de préciser que **Manka**ï est un créateur doublé d'un bricoleur?

En effectuant des recherches sur la routine du sac à l'œuf, **Manka**ï a découvert une version à laquelle il a réfléchi afin de fabriquer lui-même le sac utilisé.

Il lui a déjà fallu comprendre le mécanisme de la chose... puis les talents de couturier de **Manka**ï lui ont été d'un grand secours pour le montage final.

En fait, il s'agit d'un sac dont une face est translucide, permettant de faire des apparitions à vue ... d'un œuf, voire de deux œufs. Très visuel et très bluffant.



Mankaï poursuit à présent avec une routine de corde et anneau.



Tout d'abord, quelques effets de nœuds qui disparaissent sur une corde.

Il y a d'abord le nœud qui disparait à peine fait... le nœud pour les sceptiques où on montre qu'il y a bien un nœud avant que celui-ci ne disparaisse.

Mankaï ajoute ensuite quelques effets avec un anneau, qui s'enclave et se désenclave sur la corde.



Des effets très visuels et pas très compliqués à mettre en œuvre.

Après, c'est comme toute chose, il faut pratiquer régulièrement pour se rappeler les mouvements et les enchainements.

Pour me faire un peu de pub, je rappelle qu'**Aldo Colombini** a notamment écrit un livret intitulé *Still Ringing* consacré à des effets de corde et anneau... livret traduit en français par mes soins et <u>disponible en téléchargement sur le site Lybrary.com</u> pour une somme très modique (profitez-en, l'Euro est très compétitif en ce moment par rapport au Dollar...).

**Jacky** se présente devant nous avec son porte cartes d'où il extrait quatre cartes rouges... toutes identiques, des Six de Cœur. Il sort également

Tiens tiens... ça sent l'Huile et l'Eau...

Jacky commence en alternant les cartes : une rouge, une noire...

« Roja, negra », comme dirait René Lavand.



**Jacky** explique que si on met une carte noire en dessous, les cartes se séparent : rouges ensemble, noires ensemble.

La routine se poursuit avec des séparations de cartes et des regroupements au point que c'en est énervant...

On peut même mettre une carte témoin pour identifier chaque tas de cartes d'une seule couleur. Et pourtant là encore, les cartes se retrouvent alternées.

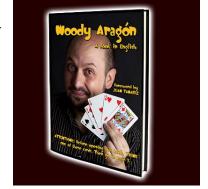
Et ça pourrait durer des heures.

La version *l'Huile et l'Eau* de **Dominique Duvivier** à laquelle Christophe et moi trouvons quelques longueurs dues à une trop grande répétition de séquences.

**Jacky** indique que l'on peut aussi faire voyager les cartes et il nous présente, avec quelques simplifications, la routine *Repro Retro* de **Bebel** (l'homme dont le saut de coup laisse à désirer...) qu'il nous avait déjà montrée le mois dernier. Je vous renvoie au <u>précédent compte-rendu</u>.

Ces deux routines constituent un bon enchainement d'effets.

Pierre propose de nous montrer une autre version de l'Huile et l'Eau : celle de *Woody Aragon*, intitulée *The Separagon* qu'on peut notamment découvrir dans son ouvrage « *A Book In English* ». Cette version va plus loin encore puisqu'à la fin tout le jeu est séparé « *noires – rouges* ».



Évidemment, c'est pas mal non plus et ça méritait d'être vu.



Pour ceux que le sujet intéresse, il y a un long, très long <u>post dédié à l'Huile et l'Eau sur le forum de Virtual Magie</u>.

**Christophe** nous apprend que **Jacky** lui a piqué le tour qu'il voulait présenter à savoir *l'Huile de l'eau façon Duvivier*. Mais il avait prévu un second... un tour de secours, juste au cas où.

Ce tour de secours se fait avec un jeu à dos bleu.

Ce jeu est coupé en deux tas face en l'air.



**Draco** est invité à choisir une carte dans le premier tas et il choisit le 4K **Toff** est invité à choisir une carte dans le second tas et il choisit l'AT.

Les cartes ayant été remises dans leur paquet respectif, **Christophe** annonce que ces cartes vont se retourner.

Le jeu ayant été rassemblé, on étale les cartes face en bas et on voit qu'il y a deux cartes à dos bleu et que toutes les autres cartes ont un dos rouge...

Les deux cartes à dos bleu correspondent aux cartes choisies.

Christophe déclare que deux cartes à dos bleu dans un jeu à dos rouge ça fait désordre... Claquement de doigts magique et toutes les cartes sont à présent à dos rouge. Plus aucune carte bleue.

Routine *Color Change Again* de *John Yeager* présentée par *Aldo Colombini* dans son DVD *All Hands On Deck.* 

### Moi! moi!

Ou plutôt « Encore moi! »

Et oui, me revoilà au premier plan pour faire un aveu : « avec l'âge... et peut-être aussi à cause de l'arthrite, de l'arthrose et tout ce qui y ressemble, je deviens fainéant ».

Pour illustrer mon propos je sors un jeu de cartes que j'étale face en l'air et j'explique que désormais lorsque je fais choisir une carte ou plusieurs, je charge un assistant de la, ou de les, retrouver pour moi.



Le jeu est rassemblé et mis face en bas. Trois cartes sont choisies par trois membres du club puis sont perdues dans le jeu.

Sur la table, j'ai posé une carte face en bas avant de commencer... Il s'agit d'un Joker. Mais pas n'importe quel Joker. Ce Joker est spécialement entraîné pour retrouver les cartes des spectateurs dans des conditions extrêmes.

Et pour prouver ce que j'avance, je mets le Joker dans la poche droite de ma veste et, m'adressant à la poche, je dis, « Vas-y! Saute! »

Le jeu est étalé et là, sous les yeux ébahis du public, un Joker est face en l'air. La carte à gauche du Joker est retournée et il s'agit d'une des cartes choisies.

Le Joker regagne ma poche et pour montrer que cette expérience est dénuée de tout trucage vidéo, j'étale le jeu pour montrer qu'il n'y a aucune carte face en l'air.

## « Vas-y! Saute! »

Le jeu est à nouveau étalé et là encore sous les yeux ébahis des spectateurs, se trouve un Joker face en l'air. La carte à gauche de ce Joker est retournée... Il s'agit d'une des cartes choisies.

Le Joker regagne ma poche – j'étale à nouveau le jeu – pas de carte face en l'air et j'enchaîne : « Vas-y ! Saute ! ».

J'étale le jeu.... Euh... Je cherche... Euh... Pas de Joker face en l'air.

Là, ya un problème.



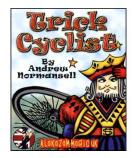
Je vais à ma poche et en sort le Joker... comprenant aussitôt la raison de ce fiasco: le Joker a voulu faire l'acrobate et s'est lamentablement cassé la figue de son vélo.

Bon, puisque c'est ça, je vais être obligé de trouver la dernière carte moi-même.

Mouvement sur le dessus du jeu comme si je remontais le ressort d'un mécanisme.... La carte du dessus est retournée et c'est la troisième carte choisie.

Et de trois! Ouf! Sauvé.

Un tour amusant et assez facile à présenter d'*Andrew Normansell* intitulé *Trick Cyclist*.



Voilà, la réunion est à présent terminée et il est l'heure de passer au *Dealer's Show* puisque **Draco** qui arrête la Magie revend tout son matériel.

Non, je déconne...

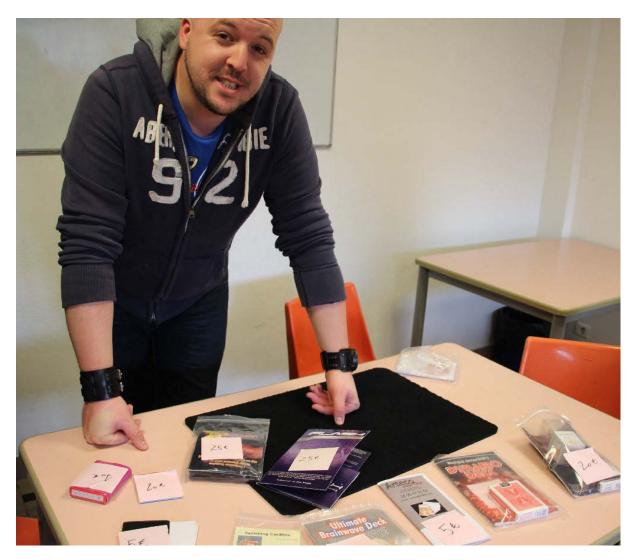
Arrêter la Magie?

Quelle idée plus saute que grenue...

Vous en connaissez vous des gens qui ont envie d'arrêter la Magie après avoir été mordu par le virus ?

Ah quoique ....

**Draco** a juste quelques trucs à vendre dont il ne se sert plus car je n'ose penser que ce sont des « *merdes* » dont il veut à tout prix se débarrasser.



Dommage que **Draco** n'ait pas prévenu plus longtemps à l'avance car, sans nul doute, il aurait fait plus d'affaires...

La prochaine réunion aura lieu le samedi 16 novembre. Venez nombreux!

**Patrice** Apprenti Magicien à Vie



#### Réunion du 16 novembre 2013

Novembre, onzième mois de l'année civile mais troisième mois de l'année magique selon le calendrier du *Magicos Circus Rouennais*.

Et oui, les magiciens du *Magicos Circus Rouennais* ne vivent pas au même rythme que le commun des mortels.

Faut-il y voir une forme de distorsion du continuum temps qui pourrait peut-être expliquer les pouvoirs, pour certains extraordinaires, que possèdent ces hommes et ces femmes (bon d'accord, il n'y a aucune femme au *MCR*... mais ça aurait pu...) qui pourtant, vivent dans le monde de tous les jours ?

Euh ben non... C'est juste que pendant les vacances d'été, le *Magicos Circus Rouennais* ne se réunit pas... et du coup les réunions ont lieu de septembre à juin.

Cette précision – importante – ayant été faite, voici à présent le compte rendu de cette troisième réunion de l'année magique 2013-2014.



Aujourd'hui, je n'ai pas eu besoin de me transformer en *Père Fouras* le maître des clés du *Fort Boyard* puisque, à titre exceptionnel, la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen* rive gauche est ouverte pour un forum ayant pour thème « *les discriminations* ».

Ah les discriminations... Vaste sujet.

S'il y a des magiciens discriminés dans la salle, qu'ils lèvent le doigt ou se taisent à jamais.

Je regarde autour de moi... personne ne lève le doigt, signe qu'apparemment tout le monde vit bien sa condition de magicien, membre du *Magicos Circus Rouennais*.

Je vois même deux nouvelles têtes et cela me conforte dans l'idée que le club continue d'attirer les passionnés de Magie mais me procure également une certaine jouissance – intérieure, rassurez-vous - à l'idée

que ces deux nouveaux postulants vont être très vite passés sur le *GSM*, c'est-à-dire le Grill du Savoir Magique...

Qu'il ne faut évidemment pas confondre avec un téléphone mobile même si selon ses détracteurs, il peut passer au grill vos neurones si vous vous en servez trop sans kit main libre.



Ah... Je reçois dans mon oreille sans fil un message me demandant quand je compter parler de cette réunion...

Ah ben voilà, encore un exemple de discrimination... Je constate que certains n'aiment pas mes digressions de narrateur... J'aurais pu être du aller assister à ce forum plutôt (pas le chien) que d'assister à cette réunion magique...

# Sont présents :

1 - Patrice

3 - Christophe

5 - Alban

7 - **Yves** 

9 - **Toff** 

11 - **Éric** 

13 - Quentin

2 - Mankaï

4 - Théo

6 - Pierre

8 - Stéphane

10 - Spontus

12 - Aurélien

Chaque réunion donne lieu à la prise de photos, notamment au début pour la traditionnelle « photo de groupe », et cette réunion n'a aucune raison de ne pas respecter cette pratique qui dans quelques années permettra à chacun – en relisant les compilations à la maison de retraite – de dire « Ah j'me rappelle... J'étais là... On s'marrait bien à c't'époque là...»

Allez, en prévision de ces futurs moments de grande nostalgie...

Clic Clac Canon!

C'est dans la boite!





La phrase prononcée par l'Oncle Picsou sur ce dessin... Ben, c'est à peu de chose près ce que je avant-propos en déclare en fixant avec insistance ceux qui ont -pour un court moment échappé à mon racket organisé au profit de l'association Rouen Cité Jeunes qui nous héberge dans ces locaux depuis quelques années maintenant pour une somme assez modique (fort heureusement).

Ayant fait le plein de chèques et d'espèces, je peux à présent demander si certains ont des informations magiques à communiquer.

Et c'est **Pierre** qui prend la parole et nous indique avoir contacté les « Fucking Coins ».



Il ne s'agit aucunement d'organiser un spectacle « Olé Olé » avec des jeunes filles dénudées mais bel et bien de convier **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne** pour une éventuelle conférence courant 2014.

Cela dit... rien n'empêche qu'il y ait également...

« Non!, me dit-on dans mon oreillette, il y a des mineurs au club ».

Et ben justement... Ce jour là, on les enverra à la mine... Et hop! Tranquilles...

**Pierre** nous explique que la conférence serait axée « *élastiques et pièces* » et nous détaille les possibilités proposées par ces deux magiciens.

À réfléchir.

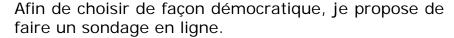


avoir de place pour tout le monde.

Et puisqu'on parle « conférence » je rappelle avoir été contacté par Cyril Harvey qui propose également une conférence pour notre club et que **Draco** 

le Magnifique a émis l'hypothèse d'une conférence par *Jean Faré*.

Oh oh... II va falloir choisir.





J'évoque dans la foulée le prochain *Festival International des Magiciens de Forges Les Eaux*, dont la durée sera considérablement écourtée par rapport aux années précédentes, le *Groupe Partouche* subissant la crise. La 27<sup>ème</sup> édition du festival se déroulera du 23 au 27 avril 2014. Que ceux intéressés pour réserver se dépêchent, il risque de ne pas y

Espérons que ce festival a encore de belles années devant lui.

Mankaï, jamais à cours d'idée, nous déclare « Et si le festival de Forges disparait, pourquoi on ne ferait pas un festival, nous même ».

Waouh! Alors là, notre ami **Mankaï** a de la suite dans les idées... On est quelques uns à lui dire que, d'abord le Festival de Forges n'est pas mort, et qu'en plus créer un festival international de Magie, ça demande un travail phénoménal et de l'argent.

**Manka**ï n'est pas convaincu par nos arguments et indique qu'il a créé l'été dernier un festival à Hammamet en Tunisie sur une durée de trois jours et que cela a très bien marché.

Bon... *Hugues* (*Protat*)... *François* (*Normag*), si vous lisez ces lignes... Rassurez-vous, la relève est assurée.



Pour changer radicalement de sujet, j'indique que je suis allé voir le nouveau spectacle d'*Arturo Brachetti* le « *Comedy Magik Cho* » et que cela m'a bien plus. Dans ses spectacles précédents, *Arturo Brachetti* était seul sur scène et sa prestation était axée uniquement sur le change rapide de costumes.

Là, on est dans un univers différent. Certes *Arturo Brachetti* fait toujours du change rapide de costumes mais il est entouré de plusieurs magiciens pour raconter une histoire : celle d'un jeune magicien qui découvre l'histoire de la Magie.

C'est un spectacle sans temps mort où on rit beaucoup.

Si vous jetez un œil avisé sur les deux affiches suivantes vous constaterez une différence...

Je ne parle bien évidement pas de la taille...

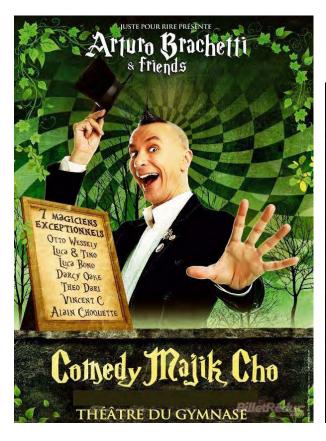
Vous pouvez remarquer... sinon un bon conseil, consultez un ophtalmo... que sur l'affiche de gauche il est question de 7 magiciens exceptionnels dont la liste commence par le nom d'**Otto Wessely**... Tandis que l'affiche de droite parle de 7 magiciens déjantés, et le nom d'**Otto Wessely** a été retiré.

Ce qui me fait dire qu'ils ne sont plus 7... Mais 6....

Cela dit, c'est du détail.

Si vous vous en savoir plus sur cette disparition, lisez <u>le sujet relatif au spectacle d'**Arturo Brachetti** sur le forum de Virtual Magie</u>.

Peut-être qu'**Otto Wessely** n'était plus assez « exceptionnel » et pas assez (ou trop) « déjanté »...





En général, on demande aux nouveaux venus de nous parler d'eux et de leur pratique de la Magie.

La tradition est quelque chose d'important et il n'y a aucune raison que **Quentin** et **Aurélien** y échappent.

Nous apprenons ainsi que **Quentin** a 12 ans et qu'il a découvert la Magie voici deux ans à l'Ile de Ré. Tandis qu'**Aurélien** est âgé de 21 ans et qu'il pratique la Magie depuis 5 ans. Il a découvert cet art grâce à un ami qui depuis a arrêté de le pratiquer.

Il est temps maintenant de clore la partie « *Infos* » de la réunion pour passer à des choses plus sérieuses et c'est **Manka**ï qui souhaite débuter.

Mankaï nous présente une enveloppe qui, dit-il, contient une prédiction.

Puis, **Ezzedine Manka**ï fait choisir une carte par **Aurélien** (un Valet de Trèfle). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé.



**Manka**ï fait constater que la carte a disparu du jeu. Cette carte est retrouvée dans l'enveloppe contenant la prédiction. Un voyage de carte facilité par l'esprit bricoleur de notre ami Mankaï...

Je vous laisse juste découvrir les deux photos suivantes et je n'en dirai pas plus car des *Moldus* nous lisent...





Bricoleur **Mankaï**... oui, tout à fait. Mais pas seulement, car il maîtrise également la couture...

Pour nous le démontrer il a amené le *TopIt* qu'il a créé et qui ressemble à un genre de baudrier avec de multiples poches et l'accessoire TopIt intégré.

Une mauvaise langue dans la salle demande s'il descend les poubelles avec... Pff, quelle attaque perfide ! Tu sais coudre toi ?



Aucune information ne sera dévoilée ici concernant l'usage du TopIt, je vous renvoie à vos sites de Magie préférés si vous voulez en savoir plus sur le sujet.

**Spontus**, jamais à court de conseils, fait quelques remarques et suggestions fort à propos (comme toujours).

### Bricoleur Mankaï?

Il enchaine en nous montrant ses pompons chinois (prouesse remarquable quand on sait que **Mankaï** est d'origine tunisienne...) qu'il a fabriqués avec les moyens du bord : tuyau en pvc, boite pour la surprise des œufs Kinder, etc....

Bon, au niveau fonctionnement, ça coince un peu, mais avec un peu d'huile ça devrait s'arranger...



**Alban**, autre bricoleur émérite, intervient en précisant qu'il a fabriqué des pompons chinois avec des tubes carrés ce qui évite de...

Ah là, j'peux pas expliquer... C'est top secret pour les *Moldus*. Les Magiciens devraient, en principe, comprendre...

### Bricoleur Mankaï?

Oui je sais, j'ai déjà écrit cela quelques paragraphes plus haut... mais en fait c'est plus une affirmation qu'une question comme vous vous en doutez.

Voici une autre fabrication signée "Mankaï" qui lui a été inspirée par le fameux sac à l'œuf dont une face permet de voir l'intérieur et que Mankaï nous avait présenté le mois dernier.

Là, nous sommes en présence d'un portemonnaie dont une face permet de voir l'intérieur... vide.

On peut même y introduire les doigts (rien à voir avec *Daniela...*) pour montrer que ce portemonnaie est effectivement vide.



Et tout à coup, une pièce apparaît.

Puis une autre et enfin une troisième.



On peut même faire voyager une pièce d'une main vers le portemonnaie.

**Aurélien** indique qu'un tour de *Jean Pierre Vallarino* est basé sur le même principe.



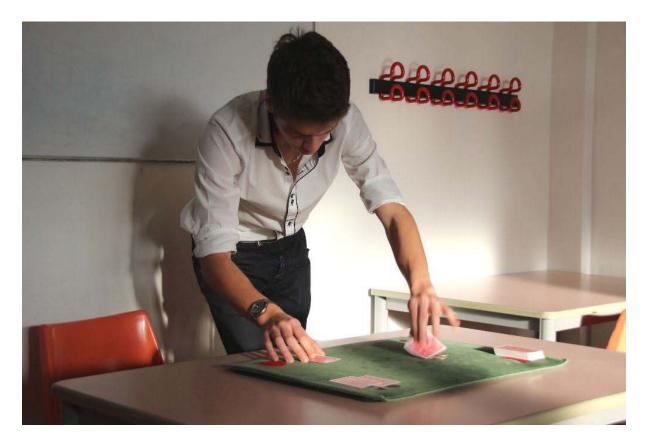
On parlait tout à l'heure de TopIt...

**Pierre** a amené le *TopIt Revolution* de *Joke* dont il a fait l'acquisition lors du dernier *congrès FFAP à Saint Etienne*, et dont il dit le plus grand bien.

**Pierre** nous précise que la plupart des TopIt sont vendus sous la forme de patron et qu'il faut donc ensuite fabriquer le TopIt à partir des plans fournis, tandis que là on vous vend un produit fini.

C'est à présent Aurélien qui va nous montrer son savoir faire.

Il débute par une production d'As façon *Vallarino* et enchaîne sur un *Matrix*.



Je soupçonne Aurélien d'être un fan de Jean-Pierre Vallarino...

Bien évidemment, **Aurélien** a gagné sa place *haut la main* en tant que membre du *Magicos Circus Rouennais* avec cette brillante démonstration.

Beaucoup se seraient arrêtés là... Mais **Aurélien** souhaite continuer et sollicite l'aide de **Christophe** pour présenter un autre tour de cartes.

Christophe doit choisir une carte dans un jeu.

Cette carte est mise sur le dessus du jeu et....

Ben on arrête là car comme on ne voyait rien du tour vu la façon dont **Christophe** et **Aurélien** étaient placés, on a demandé à ce qu'ils se déplacent... Hélas, ce déplacement a été fatal au tour rapport à un petit... Mais je n'en dirai pas plus... Chuutttt !!!!

C'est juste parce que "Ya un truc..." mais il ne faut pas le dire.



**Aurélien** nous propose de montrer ce tour à nouveau un peu plus tard lorsque le petit ... Chuuutttt !!!!

Beaucoup se seraient arrêtés là... Mais **Aurélien** souhaite continuer...

Tiens c'est marrant, ça me rappelle le tour d'**Aldo Colombini** "Encore plus loin"... Vous savez le tour de cartes où le fil conducteur est "La plupart des tours s'arrêterait là, mais celui-ci va encore plus loin..." Et bien là, c'est pile poil pareil.



Sauf que ce n'est pas ce tour là qu'il présente mais une histoire de tricheur.

Pour faire court, c'est l'histoire de quatre Rois qui se transforment en quatre As.

**Toff** intervient pour signaler que c'est un tour de *Larry Jennings*.

Et ce n'est pas moi qui irais le contredire à ce sujet.

**Spontus**, ardent défenseur de la Magie et de ses secrets, intervient en disant "*Tu parles de faux d....* (mot interdit – faisant partie de la langue magique hermétique aux *Moldus...*)" et tu fais un "*faux d...*", ça n'est pas bon".

En effet, outre le fait qu'**Aurélien** utilise des termes de techniques de *cartomagie* qu'il est préférable de ne pas utiliser devant un public profane, il annonce en plus ce qu'il va faire, ce qui n'est pas très avisé dans la réalisation d'un tour.

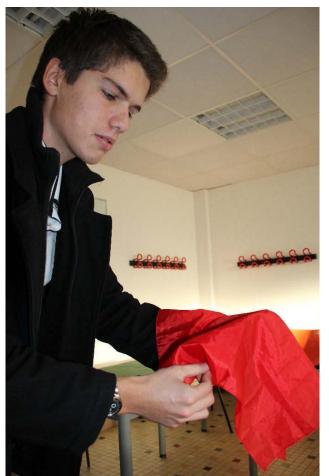
**Théo** intervient à son tour en soulignant qu'**Aurélien** a également utilisé le terme "*emp*..." (mot interdit - faisant partie de la langue magique hermétique aux *Moldus*...).

Mince! Deux termes de *cartomagie* dans un même tour, c'est un truc à se faire virer du club ça... Fais gaffe **Aurélien**!



Il est 15h45 et voici **Benjamin** qui fait son apparition ce qui porte à 14 le nombre de participants à cette réunion.

Beaucoup se seraient arrêtés là... Surtout après avoir failli être exclu du club sans en faire encore partie... Mais **Aurélien** souhaite continuer...



Et bien j'espère qu'on ne sera pas obligé de l'abattre pour laisser la chance à quelqu'un de présenter un tour...

Pour ce nouveau tour, **Aurélien** se dirige vers moi et .... Fait choisir une carte à mon voisin **Quentin**.

Ouf... C'est pas tombé loin...

Puis **Aurélien** se tourne vers moi et me demande de choisir également une carte.

Oh !... Et qui c'est qui prend les notes pendant ce temps là ?

Bon... Je râle un peu mais je choisis quand même une carte... Déjà qu'on a failli le virer du club, on ne va pas en plus refuser de participer à ses tours...

**Aurélien** poursuit en mettant le jeu – dans lequel les deux cartes choisies ont été perdues – sur sa paume ouverte et en mettant par dessus un foulard.

Puis, avec sa main libre, il sort de sous le foulard une première carte... puis une seconde : les deux cartes choisies.

Le foulard est enlevé : le jeu de cartes a disparu.

Applaudissements pour Aurélien qui laisse à présent la place à Quentin.

On a certainement tous commencé par là...

Deux boites en métal, une bague en métal et quelques pièces...

Ça vous parle?

Et si je vous dis que les pièces voyages d'une boite vers l'autre et disparaissent même ? Qu'on peut même transformer des pièces de 50 cents d'euros en d'autres pièces de 5 cents d'euros et vice et versa ?

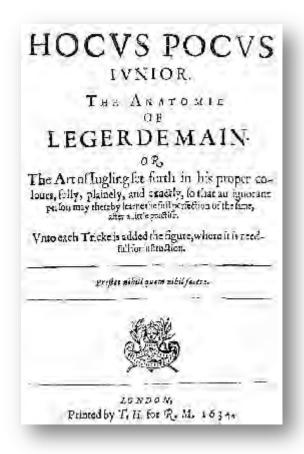


Bon je pense que tout le monde a reconnu le célèbre *Dynamic Coins*.

Je me rappelle avoir acheté ce tour lors de mes débuts en Magie... et que j'ai très vite arrêté de le montrer...

Et maintenant, la séquence culturelle.

Qui a créé ce tour ?



Vous pouvez aller jeter un œil sur ce blog créé par un fan de Tenyo (les articles sont à la fois en anglais et en français).

Voilà, vous en savez un peu plus sur ce tour qui est un des best sellers mondiaux.



En allant traîner mes guêtres sur le forum de *The Magic Café*, j'ai trouvé un post intéressant qui indique que le principe de l'utilisation d'un gimmick unique dans le genre de celui qu'utilise *Dymanic Coins* remonterait à très loin... notamment à *Hocus Pocus Junior* cet ouvrage qui date de 1634.

Mais, l'utilisation de deux gimmicks identiques dans le même tour revient à *Hiroshi Kondo* et *Shigeru Sugawara* de *Tenyo Magic* vers 1972.



Après la prestation de **Quentin**, **Spontus** donne un petit conseil très avisé pour justifier de taper les boites en métal sur la table.

Quentin va-t-il battre Aurélien de termes de tours présentés ?

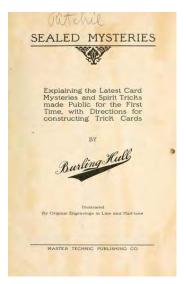
Suspense... car le voilà qui attaque un second tour avec l'aide de Mankaï.

Un jeu de cartes est effeuillé et **Manka**ï est invité à y insérer son doigt pour sélectionner une carte.



La carte est ensuite perdue dans le jeu avant d'être retrouvée dans la poche de **Quentin**.

Yves en profite pour donner quelques conseils sur l'utilisation du jeu utilisé.

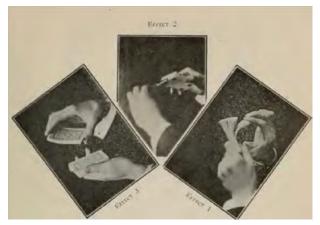


Nouvelle séquence culturelle :

Ce fameux jeu que l'on connait sous le nom de Svengali Deck (ou Jeu Radio) aurait été inventé en 1909 par le magicien **Burling Hull**.

Il en décrit le principe et les effets dans son ouvrage *Sealed Mysteries* en 1911... dans la partie intitulée "*The Improved Card Mysterious*".

Beaucoup de magiciens ont consacré des ouvrages ou des vidéos pour décrire les effets réalisables avec cet accessoire.



Les trois photos de gauche, extraites du livre de *Burling Hull* montrent une des façons de faire choisir une carte à l'aide de ce jeu en montrant – sans le faire de façon ostensible - que les sont toutes différentes, simplement en l'effeuillant devant les yeux du spectateur.

J'me sentirai moins bête à l'avenir en utilisant ce type de jeu qui permet, reconnaissons-le, de faire de petits miracles.

Mais comme pour toutes les bonnes choses, il faut savoir ne pas en abuser et savoir faire autre chose.

Et c'est le conseil qu'on peut donner à **Quentin**. Il a montré deux tours pour débutants et il s'en est bien tiré. Il va maintenant lui falloir progresser et apprendre des techniques qui lui permettront d'aller au-delà du matériel qui fonctionne tout seul... Mais ça, cela se fera progressivement et à son rythme... avec les conseils des membres du *Magicos Circus Rouennais* bien sur.

**Spontus** est un amoureux de la Magie et il est tout le temps à la recherche de nouvelles idées. Avec **Théo**, il est allé à la conférence de *Luc Apers* qu'il a bien aimée dans l'ensemble.

Alors qu'on pense tous qu'il va nous parler de cette conférence, **Spontus** nous dit qu'il a été intéressé par un effet présenté qui



est celui qui permet de donner l'illusion de faire tomber un objet dans un sac en papier.

Et voilà notre ami **Spontus** qui nous fait passer à chacun un sac en papier et qui nous montre le principe et la façon de réaliser cet effet.

Et alors me direz-vous... Tout ça pour ça?

Que nenni mon ami, car comme je vous l'ai dit un peu plus haut, **Spontus** est toujours à l'affut de nouvelles idées.

Du coup, le voilà qui nous donne quelques idées en vrac sur ce qui pourrait "tomber" dans ce fameux sac en papier :

- de la fiente de pigeon... Ben voyons.
   Remarquez, mieux vaut que cela tombe dans le sac que sur notre tête.
- des météorites... De mieux en mieux.
- des grêlons... en Normandie c'est déjà plus plausible...
- de l'eau... Ah ça, ici, on connait, ça s'appelle la pluie.



On pourrait imaginer une routine de tennis avec deux sacs ou encore une pelote basque... ou une pelote belge, avec un cornet de frite...

En fait, **Spontus** veut nous faire comprendre que lorsqu'on va voir une conférence, il faut essayer de raisonner pour aller plus loin que les effets présentés.



Moi j'aime bien quand **Spontus** vient aux réunions parce qu'au moins on apprend des choses hyper intéressantes sur notre art et la façon de construire différemment certains effets.

**Alban** se présente devant nous avec des cartes en mains ce qui est assez inhabituel de sa part.

D'ailleurs, il nous prévient de suite : "Je ne réponds de rien...".



Alban nous montre successivement les cartes : il y a quatre As.

L'un des As se retourne tout seul... Puis c'est au tour d'un second As de se retourner... Puis d'un troisième et au final du quatrième.

Les As reviennent ensuite face visible... Sauf que désormais, Alban nous montre que le dos des cartes a changé de couleur.

Le dos des As a changé de couleur ?

Quels As?

Alban nous montre en les faisant défiler un à un qu'il tient quatre Rois...

Un tour qu'il a acheté il y a 20 ou 25 ans au Congrès de Versailles.

C'est à présent **Yves** qui nous propose de jouer au poker et pour cela il demande à **Manka**ï de l'assister.

**Yves** fait d'abord une prédiction : que ce tour va m'énerver.

J'en déduis qu'il y a des mathématiques dans l'air...



Dans un premier temps, **Manka**ï doit choisir une dizaine de cartes qu'il doit mélanger et remettre sur le dessus du jeu.

**Yves** prend le jeu et cherche une carte de prédiction (car la prédiction qu'il a faite avant me concernant ne fait pas partie de cette routine...). Une fois sa carte trouvée il la pose face en bas sur la table.

Puis **Yves** distribue 16 cartes sur la table. Il constitue ensuite deux tas. Ces deux tas sont mis l'un sur l'autre et les cartes sont à nouveau distribuées pour de nouveau constituer deux tas qui sont à nouveau mis l'un sur l'autre...

Au bout de 50 distributions similaires, **Yves** distribue les cartes pour former.... Deux tas? Non! Quatre tas... Ben oui, ya une variante.

Mankaï est invité à se réveiller puis à éliminer trois tas.

Les cartes du tas restant sont montrées... Elles forment une Quinte Flush avec la carte de prédiction.

Yves propose à présent de nous montrer un mouvement à essayer...

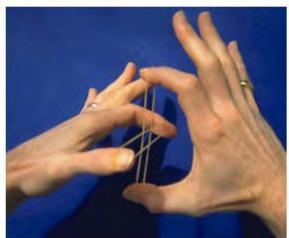
Il s'agit d'une disparition de pièce en frottant celle-ci sur sa cuisse. La pièce est retrouvée sur le talon de sa chaussure et au final se transforme en une balle de billard de couleur rouge.



Pff... Essayez un peu de payer dans un magasin avec une balle de billard... Vous m'en direz des nouvelles...

**Éric** prend la suite avec un matériel très réduit puisqu'il n'a en main que deux élastiques.

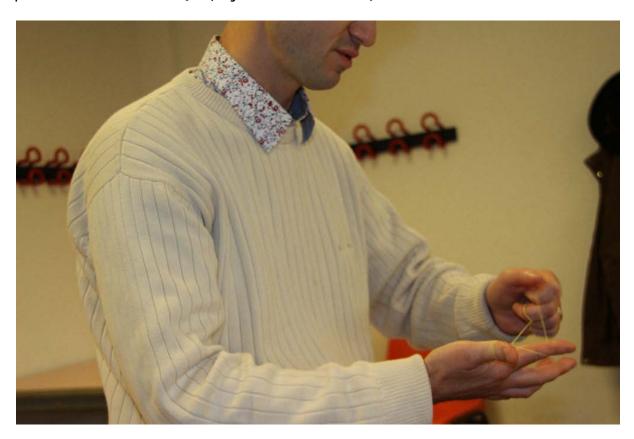
Il commence en nous montrant ce fameux effet d'élastiques qu'on appelle "Crazy Man's Handcuffs" (créé par Arthur Setterington)... dans lequel deux élastiques enclavés se libèrent mystérieusement (précision superflue car tout ce qui est magique n'est-il pas mystérieux ?)



**Éric** enchaine (ou *en-élastique* devrais-je plutôt écrire) avec un effet d'élastique qui étant entouré autour de deux doigts saute sur les deux doigts contigus. Et le pire c'est que si on met un second élastique pour empêcher le premier de passer, il réussi quand même à sauter.

Mankaï indique qu'on peut faire cet effet en utilisant des élastiques de couleurs différentes qui changent de place.

Puis il nous montre un effet d'entortillement autour des doigts de chaque main qui me laisse penser qu'avec mes deux mains gauche, je ne suis pas prêt d'arriver à faire ça (si j'en avais l'idée...)



Bon ben puisqu'on est dans le domaine de l'élastique, chacun y va de son effet... même moi, avec l'effet de l'élastique entouré autour du pouce et qui se libère en passant au travers.

**Spontus** nous montre un effet qui lui a été appris par son fils **Théo**, tout en précisant que *Flip* le faisant également... mais bien avant le fils de **Spontus**.





Après cette séquence récréative, **Éric** propose de revenir aux choses sérieuses : une routine avec des cartes.

**Théo** (le nôtre... pas le fils de **Spontus**...) est invité à choisir une carte au "stop" et à signer cette carte sur sa face.



La carte est ensuite perdue dans le jeu.

**Éric** sort à présent une fourchette...

Aurait-il une petite faim?

Apparemment, cet ustensile ne va pas lui servir à manger...

D'ailleurs **Éric** n'a pas l'habitude de se servir d'une fourchette en semaine... Il utilise des couverts uniquement le dimanche pour manger... Ce qui explique que le lundi matin, il a plein de petits trous autour de la bouche... (oui je sais... c'est nul, mais j'm'en fous...)

Généralement, quand on me met à table dans un restaurant, on demande la carte et ensuite, une fois qu'on a été servi, on se sert de ses couverts pour manger.

Là c'est un peu différent car **Éric** veut se servir de sa fourchette pour trouver la carte... La carte choisie par **Théo** bien sur, pas celle sur laquelle est inscrit le menu... Car je vous le rappelle, nous ne sommes pas au restaurant.



Et pour retrouver la carte de **Théo**, **Éric** plante sa fourchette dans le jeu et la dernière carte transpercée est précisément la carte de **Théo**.

Threek, une routine de **Bizzaro Galore**.

Un détournement amusant de l'effet "card stab" – la carte au couteau.

Si vous avez des vieux jeux à recycler, c'est peutêtre le moment de vous lancer.



**Théo** est comme **Spontus**, il réfléchit beaucoup aux tours et essaie souvent d'aller plus loin. Là, il nous explique avoir concocté un arrangement d'effets pour arriver au résultat qu'il propose de nous montrer.

Sa base de réflexion a été *Steam* de *Ali Nouira*, un effet qu'il juge très bon mais quelque peu... aléatoire parfois quant au résultat.

<u>Traduisez</u>: Ben ya des moments où ça ne marche pas ou ça ne marche pas très bien.

Du coup, **Théo** a revu le principe pour le rendre infaillible.

Pour sa démonstration, **Théo** est assisté de **Manka**ï.



**Théo** indique dans un premier temps qu'il va penser à une personne qui lui est chère et noter ses initiales sur un morceau de carton : **Valérie Priniotakis** ce qui donne **VP**. **Théo** repasse consciencieusement sur les lettres avec son feutre pour, dit-il, s'imprimer ces lettres dans sa tête, puis il pose ce carton face en bas sur la table.

**Théo** se retourne et demande à présent à **Manka**ï de faire pareil et à l'issue, de retourner le carton afin que **Théo** ne puisse pas voir ce qui a été écrit.

Lorsque **Théo** se retourne à nouveau, il prend deux jeux de cartes posés l'un sur l'autre sur la table et les met sur le carton de **Mankaï** afin de le dissimuler à la vue.

**Théo** après avoir expliqué ce que **Manka**ï va devoir faire prend ensuite le premier jeu de cartes et étale les cartes face en bas sur la table. **Manka**ï doit prendre le feutre, le faire passer au dessus des cartes et s'arrêter sur l'une d'elles.

Cette carte est sortie de l'étalement et montrée, il s'agit du **Valet de Pique** : **VP**... les mêmes initiales que **Valérie Priniotakis**, la personne dont **Théo** a noté les initiales sur son carton.



Maintenant, **Théo** prend le second jeu de cartes et sort celles-ci de l'étui. Ce sont des cartes "Lettres" qui sont étalées pêle-mêle sur la table.



**Théo** prend ensuite le feutre et, après avoir demandé à **Manka**ï de se concentrer sur la personne à laquelle il pense, il déplace le feutre sur les cartes et sort deux lettres : D et P.

On retourne le carton sur lequel **Manka**ï a écrit et deux lettres sont notées : P et D.

C'est le double effet Kiss Cool...

Bon, à mon tour... Il va falloir que je fasse aussi bien que **Théo**. Hum... dur dur ...

Pour ce tour, j'ai besoin de quatre volontaires.

Il y a Christophe, Théo, Benjamin et Pierre.



Je sors un jeu, le mélange et demande à **Christophe** de le couper à sa moitié.

N'étant pas tout à fait satisfait de cette coupe que je juge trop approximative, je sors un mettre ruban et mesure la hauteur de chaque papier et équilibre ceux-ci en transférant une première carte d'un paquet vers l'autre, puis une seconde.

Évidemment, cette rigueur dans l'exécution de ce tour en fait marrer quelques uns. Mais je méprise... Moi, je suis quelqu'un de méticuleux.



Je demande ensuite à **Christophe** de couper chaque paquet en deux autres moitiés égales et à nouveau je dois intervenir avec mon mètre.



Ah décidemment, quand vais-je bosser avec des professionnels?

Il y a à présent quatre tas qui sont rigoureusement égaux... J'en suis sur car j'ai vérifié avec mon mètre ruban.

Je demande à présent à **Christophe** de couper l'un des paquets et je complète sa coupe avec l'un des paquets restants.

On continue ainsi autant de fois que je souhaite **Christophe** : il coupe un des paquets et je complète la coupe avec un des paquets restants.

Au final, il y a quatre tas dont la hauteur est bien évidemment différente et **Christophe** et les autres assistants conviennent que ni moi ni eux ne sommes en mesure de dire quelle est la carte qui se trouve sur le dessus de chaque paquet.

Je demande à chacun de mes assistants de choisir un tas et de prendre la carte du dessus, sans la regarder et sans me la montrer.



On va maintenant se livrer à un petit jeu destiné à me permettre d'identifier la carte de chaque participant...

Bon, pour faire court – une fois n'est pas coutume rassurez-vous – sachez que ce petit jeu consiste dans un premier temps à redistribuer chaque carte à un des assistants

de sorte qu'il ne sache pas quelle carte il a. Cela se fait en transférant sous le paquet de quatre cartes les cartes une à une, en se référant à la valeur de la carte se trouvant sur le dessus du paquet.

Après chaque "mélange" on élimine la carte du dessus et le participant s'assoit dessus puis passe le reste du paquet à son voisin.

La façon dont les cartes sont identifiées relève de la comédie magique puisqu'il s'agit d'essayer de voir la valeur de la carte alors que le spectateur est assis dessus... On lui fait ouvrir la bouche ou on regarde dans son oreille avec une lampe... le tout assorti de bons mots pour faire rire le public.

Et au final, on révèle la carte de chaque participant sans se tromper.

Bon... ça c'est dans le meilleur des mondes. Sauf que **Christophe** a eu du mal à suivre mes explications pour le "fameux mélange" et du coup, j'ai bien identifié les cartes mais je ne les ai pas attribuées aux bonnes personnes.

Ce genre de tour amène quelques remarques fort constructives :

- Ce genre de routine est intéressant car il fait participer plusieurs personnes en même temps et du coup, le spectateur devient acteur.
- lorsqu'une action un peu compliquée doit être menée, il est important de bien la décortiquer pour le spectateur afin d'être sur qu'il va la reproduire sans se tromper. Cela n'a pas été le cas avec **Christophe** mais à sa décharge, j'étais peut-être allé un peu vite dans la description de l'action à réaliser (Mouais... On va dire cela...)
- dans cette routine, qui se veut amusante, on doit en principe demander au spectateur d'ouvrir la bouche pour, soi-disant, voir la carte sur laquelle ce même spectateur est assis. Cela n'est pas sans
  - poser le problème d'entrer dans la sphère d'intimité de cette personne et j'ai pu constater que certains de mes "spectateurs" n'ont pas voulu ouvrir la bouche, d'où le choix de regarder dans l'oreille... Il convient donc d'être particulièrement vigilent face à ce type de routine...





La routine s'appelle *The Lure Hat Fan Club* et elle est de *Goeff Williams*.

Histoire de me racheter un peu (beaucoup ?), je propose une seconde routine destinée à faire participer encore plus de monde.

Cette routine ne comporte vraiment aucune difficulté technique et n'abusera aucun magicien ayant les connaissances de base en Magie des Cartes, mais, j'ai pu m'en rendre compte, elle a un fort impact sur un public profane.

Pour présenter ce tour, je distribue une dizaine de jeux de cartes dans le public avec pour consigne de ne pas y toucher.



Là encore, les instructions du Magicien sont fondamentales si on veut que le résultat soit au rendez-vous. Autant un public anglo-saxon est discipliné et fera ce que vous lui demander de faire, autant c'est beaucoup plus compliqué avec un public français, qui a envie de toucher et de devancer ce que vous allez lui demander...

Chaque spectateur doit effectuer les mêmes actions que moi, en même temps que moi.

Ouvrir le jeu – couper environ un tiers du jeu et le retourner face en l'air sur le reste du jeu. Puis couper plus profondément dans le jeu, retourner la partie coupée et la reposer sur le reste du jeu. On doit ensuite chercher dans le jeu la première carte qui n'est pas face en l'air et couper le jeu à cet endroit en mettant la partie coupée sous le jeu.

Chaque spectateur est invité à prendre la carte se trouvant sur le dessus du jeu et à en prendre connaissance et à prendre connaissance de la carte de ses voisins immédiats. Toutes les cartes sont différentes.

Cette carte est insérée dans le milieu du jeu et on recommence cette coupe très étrange – mais ô combien utile. Chaque peut alors constater qu'il a coupé sur la même carte que les autres participants.

Fait avec une dizaine de spectateurs, l'effet est déjà très fort, mais imaginez lorsqu'il est fait avec plusieurs centaines de spectateurs (même si dans le lot, il y en aura toujours quelques uns pour avoir une carte différentes... Ce que l'on appelle les "psychopathes" ou plutôt les "psychocartes" devrais-je dire...). Et bien c'est ce que fait **Alain Choquette** dans le spectacle d'**Arturo Brachetti** et croyez-moi (et si vous ne voulez pas me croire c'est fort dommage car c'est la stricte vérité), le public est bluffé.



Un effet possible grâce à Edward Balducci.

**Spontus** propose de s'inspirer de cette routine pour nous montrer son savoir faire.

Tous les jeux précédemment utilisés sont à présent mélangés et chacun doit mettre ses cartes en éventail, la face des cartes tournée vers **Spontus** qui passe devant chacun des participants.

Une fois que **Spontus** a fait son tour de salle, les spectateurs en possession d'un jeu sont invités à refermer l'éventail de cartes et à effectuer la fameuse coupe.

**Spontus** est à présent en mesure de dire sur quelle carte chaque participant à coupé.



**Spontus** est en mesure de réaliser cet effet grâce à la particularité de cette coupe mais surtout grâce à la *Mnémotechnique*, une activité qu'il pratique assidument et qui l'aide beaucoup dans son métier de Magicien mais aussi dans la vie de tous les jours.



Et puisqu'on est dans le domaine des "coupes un peu particulières", Pierre nous en propose une.

Si on devait recenser toutes ces techniques de coupes de ce genre, je pense que la journée n'y suffirait pas tant elles sont nombreuses, allant de la plus simple à la plus acrobatique.

Mankaï nous propose maintenant une apparition de pièces à partir d'un fermoir de porte-monnaie (du type utilisé avec les routines de balles éponges).





Et c'est ainsi qu'il sort quatre pièces de ce portemonnaie invisible grâce à une technique de **Thomas Nelson Downs**, surnommé le *Roi des Pièces*.

**Spontus**, en connaisseur, préconise plutôt la tenue dite "*Edge Grip*" popularisée par *David Roth*.

Ah... les goûts et les couleurs, ça se discutent pas... L'essentiel est d'éviter de se faire du bobo aux doigts (Ah ah ah... *Bobo*... Jeu de mot subtile...)

On pourrait penser que la réunion va se terminer, mais non... **Aurélien**, toujours insatiable veut nous montrer une autre routine. La dernière ? Qui sait... En fait il s'agit de la routine qui n'avait pas fonctionné précédemment.

Et c'est **Christophe** que va être l'assistant.

Pour moi, **Christophe** fait partie des personnages que j'ai désormais éliminé des personnes à choisir pour un tour... comme **Clément** par exemple... Mais je suis surement mauvaise langue... et sans nul doute, ce tour va bien se dérouler...

Christophe choisit une carte dans un jeu où elle est ensuite perdue.

Le jeu est mis dans la paume de Christophe.



Et on attend... Deux heures, le temps que la pâte repose...

Ah non, ça c'est la recette pour faire des crêpes!

Bon on attend... quelques secondes... et le jeu se coupe tout seul sur la carte choisie. Et bien voilà, ça a marché cette fois-ci.

Allez, ceci clos cette nouvelle réunion. La prochaine aura lieu le samedi 14 décembre. Venez nombreux !

Patrice Apprenti Magicien à Vie



## **RÉUNION DU 14 DÉCEMBRE 2013**

« Et s'il n'en reste qu'un, je serai celui-là » avait déclaré le dernier des Mohicans.

C'est un peu dans cet état d'esprit que je me retrouve par ce samedi 14 décembre 2013, jour de réunion du *Magicos Circus Rouennais*. Une réunion que je sens mal... très mal. Il est 14h30 bientôt et je suis tout seul...

C'est le moment que choisit **Louis** pour apparaître et me faire espérer.



En principe, les réunions démarrent à 14h30 mais un principe est une chose qu'on admet jusqu'à ce qu'un évènement vienne remettre en cause la règle admise... et bien souvent, on a pu constater « l'élasticité de temps »...

Tout à l'heure, je parlais du *dernier des Mohicans...* et bien on va rester dans le domaine des amérindiens avec cette notion évoquée par l'écrivain *Tony Hillerman* dans ses romans : « *l'heure Navarro* »...

Cela n'a rien à voir avec le héro de la série télévisée interprété par le « beau-frère »... c'est juste une façon imagée d'expliquer la façon dont les indiens Navarro considère de façon très approximative la notion de ponctualité.

Les minutes passent et j'indique à **Louis** qu'on se fixe pour heure limite 14h45 et qu'on faute de plus de participants, et bien on fera la réunion à deux.

Cette menace aurait-elle été entendue?

Finalement nous nous retrouvons à cinq dans la salle Copernic au sous-sol de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, rive gauche.

## Sont présents :

1 - Patrice2 - Louis3 - Quentin4 - Marius

5 - **Toff** 

Je sors mon appareil phot et « clic clac Canon! »



Évidemment, quand on regarde cette photo on se dit qu'on aurait pu se grouper mais ça aurait obligé à bouger les tables et du coup en laissant la salle telle qu'elle, on se dit que... peut-être... cela va faire arriver des retardataires...

Bon... Il est temps de passer aux informations magigues diverses...

C'est **Marius** qui démarre en nous indiquant qu'il est allé voir un spectacle basé sur la Magie au *Cirque Théâtre d'Elbeuf*. Il ne se rappelle plus qui était le magicien et pense que c'était il y a deux semaines...

« Euh... et t'es sur que c'était à Elbeuf? »

Réponse « Oui... et c'était un peu long... »

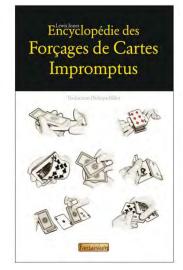
- « Ah et pourquoi donc? »
- « Ben au début on nous a distribué des enveloppes on devait mettre nos initiales dessus et dedans décrire un rêve qu'on avait fait... Ensuite, le magicien posait chaque enveloppe sur une tablette et appelait les personnes avec leurs initiales et devinait le rêve... »

Ah effectivement, s'il y avait plus d'une centaine de personnes et qu'il a appelé tout le monde, ça devait être un peu longuet...

Et **Marius** de nous dire « *Je pense avoir trouvé comment il faisait... grâce* à sa tablette... »

Je prends la relève en faisant une pub pour la boutique en ligne Magix et l'ouvrage « L'Encyclopédie des Forçages de Cartes Impromptus » de Lewis Jones que j'ai commandé le 13 décembre, étant précisé qu'il est également disponible dans d'autres boutiques. (Voir infra, l'incroyable histoire de cette commande)

**Théodore Annemann** était allé jusqu'à 202 méthodes de forçage (et même 203 avec le *Cut Deeper Force*) et **Lewis Jones** en a réuni plus de 500...



Intrigué, **Marius** demande ce qu'est un forçage, et **Quentin** et lui, qui sont nos benjamins au club, reçoivent l'explication avec démonstration à l'appui.

Tout à coup, la sonnerie de mon téléphone retentit. C'est **Éric** qui me signale qu'il est devant la porte et qu'il sollicite mon aide pour lui donner l'accès aux locaux. Je m'empresse d'aller lui ouvrir et je ne résiste pas à l'envie de prendre une nouvelle photo... Trop cool... On est six...



Je fais à présent passer dans la salle ma dernière acquisition : le DVD *Packet Killer* de *Simon Lovell* accompagné du jeu de cartes spéciales fourni avec.

50 routines avec des cartes spéciales dont certaines ne se trouvent pas dans les jeux du commerce.





**Éric** indique que lui aussi est allé voir le spectacle d'*Arturo Brachetti* et qu'il a été déçu...

Comme quoi, l'égout et l'éboueur, ça se discute pas car moi j'avais bien aimé.

\* \*

Plus d'infos ou plus d'infos ?

Non? Pas plus d'infos... et donc plus d'infos... Et bien on passe à la suite.

Et c'est **Louis** qui va débuter cette seconde partie de réunion avec, dit-il, un tour de cartes pour varier les plaisirs.

**Louis** commence par une production d'As quelque peu acrobatique, mais très esthétique, tirée du DVD de *Nestor Hato*.

Avec mes deux mains gauches, je me vois mal faire ça...



Louis enchaîne à présent sur une autre routine avec l'assistance de Toff.

**Toff** est invité à choisir une carte dans le jeu de **Louis** et se trouve fort perplexe face à cette carte... Il nous la montre et nous sommes bien en peine d'identifier cette carte.

Il faut préciser que **Louis** se sert d'un jeu dans lequel les cartes rouges sont... vertes et où certaines cartes ne ressemblent à rien de connu.

« Cassoulet ne tienne », comme dirait un Toulousain, Louis demande à Toff de choisir une autre carte.



Louis sort à présent les deux As rouges... enfin « verts »...

La carte de **Toff** est sur le dessus du jeu que **Louis** tient dans sa main droite tandis qu'il tient les deux As dans sa main gauche.

Et tout à coup, une carte apparaît entre les deux As... Et cette carte est la carte de **Toff**.

Cette carte est remise entre les deux As et disparaît.

**Louis** nous dit qu'il a quelque chose dans sa poche et bien évidemment tout le monde pense à la carte de **Toff**...

Oui, je sais, « tout le monde » ça fait peut-être un peu excessif vu qu'on n'est pas vraiment nombreux, mais cela n'empêche qu'on a tous pensé à la même chose...

Et contre toute attente, **Louis** sort de sa poche les deux As rouges (enfin « *verts* ») et montre que la carte de **Toff** est en fait restée dans sa main.

Bien joué!

Louis retourne s'assoir et c'est Marius qui prend la suite.

Marius... C'est de quelle origine ce prénom?

Non, je demande ça parce que la première chose que **Marius** demande c'est « *Est-ce que quelqu'un a une pièce de 1 euro*? » et du coup, je me demandais si c'était d'origine roumaine, voire kosovare...

**Éric** qui possède de gros moyens financiers accepte de mettre à disposition une pièce de monnaie non sans avoir essayé – en vain – de négocier un taux d'intérêts frôlant l'usure...

La pièce, rendue (enfin, **Éric** espère qu'elle sera rendue... après usage) unique par l'apposition d'une gommette signée est mise sous un foulard et disparait pour réapparaitre dans une série de boite gigognes.



**Marius** restitue la pièce et sollicite à présent non pas deux pièces... mais deux assistants ce qui représente quand même près de la moitié des effectifs présents...

**Toff** et **Quentin** se portent volontaires.



Pour ce tour, **Marius** sort un jeu de cartes et dépose une carte rouge sur la gauche du tapis et une carte noire sur la droite.

Il sort ensuite cinq cartes du jeu et sans en montrer la valeur demande alternativement à **Toff** et à **Quentin** de deviner la couleur de la carte présentée ; « *Rouge ? Noire* ? »

Au fur et à mesure les cartes sont posées face en bas du côté de la couleur choisie pour former deux colonnes : la colonne des cartes supposées rouge et celle des cartes supposées noires.

On renouvelle ce petit jeu des devinettes encore une ou deux fois avant d'inverser l'ordre en mettant une carte noire face en l'air dans la colonne des cartes « rouges » et une carte rouge face en l'air dans la colonne des cartes « noires ».

À nouveau, **Quentin** et **Toff** sont invités à deviner la couleur des cartes qui leur sont présentées.

Au final, on s'aperçoit que nos deux assistants ont parfaitement identifié les cartes.



Les *Rouges et les Noires...* Une routine classique qui fait toujours son effet. J'aime particulièrement la version de *Dominique Duvivier* dans l'École de la Magie volume 1 avec son pseudo exercice d'hypnose collective qui rajoute une bonne dose d'humour. Et l'intérêt de cette routine c'est qu'elle est totalement impromptue.

Et puisqu'on parle de routine de cartes impromptue, j'en profite pour en montrer une. Enfin... pas tout à fait impromptue mais presque puisque la petite préparation nécessaire se fait devant le spectateur et à son insu.

Je sors un jeu de cartes et demande à **Toff** de le mélanger.

Bon, c'est vrai qu'en général quand un magicien vous laisse mélanger son jeu, c'est que cela ne sert à rien...

Le jeu ayant été mélangé, je le récupère et fait défiler les cartes la face tournée vers moi afin de trouver ma carte de prédiction. Au fur et à mesure, je dépose les cartes éliminées en tas sur la table.

Tout l'art de ce tour – comme dans tous ceux basés sur une prédiction - réside dans le fait qu'il faut choisir la bonne carte de prédiction...



**Toff** me regarde avec attention, cherchant à devenir le truc alors même que le tour n'a pas encore commencé.

Finalement, je sors une carte du jeu et la pose face en bas sur la table.

Puis je rassemble le jeu et je pourrais le mélanger à nouveau mais pour gagner du temps, on va s'en dispenser... D'autant que **Toff** l'a déjà fait.

Ayant mis les cartes face en l'air, je commence à distribuer celle-ci en un tas sur la table et je demande à **Toff** de me dire « *stop*! » quand il le souhaite, ce qu'il fait assez rapidement car **Toff** est un garçon raisonnable qui ne s'amuse pas à me faire attendre jusqu'à l'avant dernière carte (ce qui m'aurait bien embêté il faut l'avouer...)

Je mets les cartes distribuées face en bas et dépose à côté celles qui me restent en main.

Je demande alors à **Toff** de me désigner un tas.... qu'on va garder pour la suite... Nuance très subtile, mais c'est normal me concernant, et j'aurais aussi pu dire « *qu'on va utiliser maintenant*... » s'il avait choisi l'autre tas...

Je retourne la carte supérieure du paquet – qui se trouve être celui qui me restait en main – La carte est ... Je ne sais plus quoi... Ben oui, pendant que je présente le tour, je ne prends pas de notes et avec le temps, je ne me rappelle plus de la carte mais imaginons qu'il s'agit du 9 de Pique.



« Oh un neuf! » dis-je... (à ne pas confondre avec « Oh un œuf » car c'est une routine de cartes, pas de sac à l'œuf)

« Neuf... N-E-U-F » et en disant cela, je prends le second tas et je distribue face en bas quatre cartes (une pour chaque lettre épelée) pour former un troisième tas qui prend place à gauche des deux autres.

À présent, j'attire l'attention sur le Neuf de Pique face en l'air en disant que cela serait une coïncidence si la carte se trouvant au dessus du tas se trouvant immédiatement à gauche était également un Neuf. Cette carte est retournée et c'est un Neuf.

Ce serait une incroyable coïncidence si la carte se trouvant sur le dernier tas était également un Neuf. Et bingo! C'est encore un Neuf.

J'attire l'attention (et d'ailleurs la tension monte...) sur ma carte de prédiction en disant que ce serait une extraordinaire coïncidence si ma carte de prédiction était le quatrième Neuf. Et c'est effectivement le dernier Neuf.

Une routine très facile à faire intitulée *Pré-Préconfiguration* créée par *Mark Elsdon* sur un principe de *Larry Jennings*. Bien que certains disent que ce principe est bien plus ancien que cela... (si vous lisez l'anglais et qu'en plus vous le comprenez, jetez un œil à ce <u>post sur le forum du Magic Café</u>)

Et toujours pour rester dans le thème « *impromptu* » **Toff** propose de montrer également une routine avec l'assistance de **Marius**.

Dans ce tour, **Toff** précise qu'il ne va pas toucher le jeu et que c'est **Marius** qui va faire tout le travail. **Marius** mélange le jeu puis est invité à faire défiler les cartes la face de celles-ci tournée vers **Toff** afin qu'il puisse choisir sa carte fétiche.



Une fois sélectionnée, la carte est mise face en bas sur la table.

**Toff** demande à présent à **Marius** de distribuer les cartes sur la table pour en sélectionner quelques unes et alors que **Marius** a commencé sa distribution, il lui précise qu'il peut prendre des cartes n'importe où dans le jeu.

Ensuite, Marius doit distribuer les cartes une à une pour former deux tas.

**Toff** explique maintenant que sa carte est constituée d'une couleur et d'une valeur et que c'est **Marius** qui va identifier cette carte.

La carte se trouvant au-dessus de chaque tas est retournée face en l'air. Il y a un As de <u>Trèfle</u> et un <u>Cinq</u> de Cœur.

**Toff** retourne sa carte : c'est le Cinq de Trèfle.

Untouched de Daryl.



**Toff** explique la subtilité qui consiste à demander « *Au fait, tu as coupé* ? » lorsque le mélange effectué ne donne pas un résultat satisfaisant pour la suite.

Tout en discutant avec nos deux jeunes recrues **Marius** et **Quentin**, nous apprenons qu'ils ne connaissent pas l'incontournable *Comptage Elmsley*. C'est l'occasion pour moi de leur montrer la routine *Faites Comme Moi*.

Dans cette routine, le magicien a quatre cartes quelconques et en remet également quatre au spectateur qui doit reproduire les mêmes gestes que le magicien, en effectuant plusieurs retournements de cartes et du paquet de cartes. Au final, on compte les cartes une à une et toutes celles du magicien sont face en bas alors que le spectateur a une carte face en l'air.

« Ah, tu as du te tromper à un moment... Recommençons. »

On recommence les mêmes opérations et au final le magicien pose ses cartes une à une sur la table – elles sont toutes face en bas. Tandis que le spectateur a toujours une carte face en l'air...

Merci monsieur *Alexander Elmsley* pour cette technique.

Allez les jeunes, on vous l'explique et le mois prochain vous devez la maîtriser.

**Éric**, dans le même ordre d'idée, montre une routine avec des Dames dont le dos change de couleur.



Et **Éric** propose ensuite de changer de sujet pour nous montrer ce qu'on peut faire avec des élastiques.

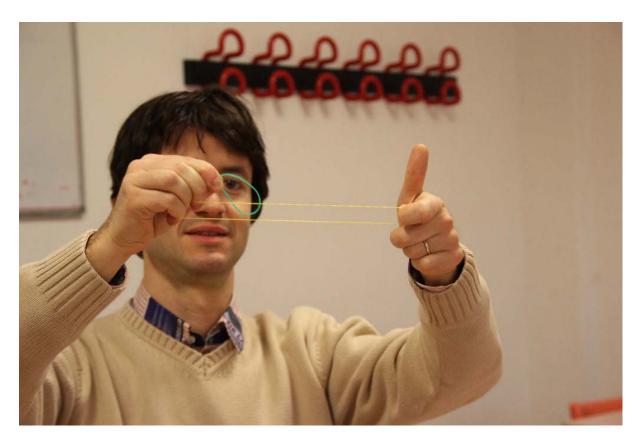
Il semble que c'est sa passion du moment car lors de la réunion précédente il avait déjà montré quelques effets avec élastiques.

En voilà un qui doit attendre avec impatience le prochain DVD de **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne** qui devrait selon toute logique s'intituler *Fucking Rubber Bands*.

Pour le premier effet, **Éric** utilise un élastique jaune et un élastique vert.

Il nous montre tout d'abord comment un élastique peut en traverser un autre tendu entre les mains...

D'abord, il franchit le premier brin... Puis le second brin avant de se libérer complètement.



Cette routine s'appelle *Raw Linkage* et est tirée du DVD de **Daniel Garcia** et *Marcus Eddie* intitulé « *Five* ».

Pourquoi « Five », qui signifie « Cinq », alors qu'il n'y a que deux élastiques ?

Tout simplement parce que le DVD comporte cinq effets différents dont deux avec des élastiques.





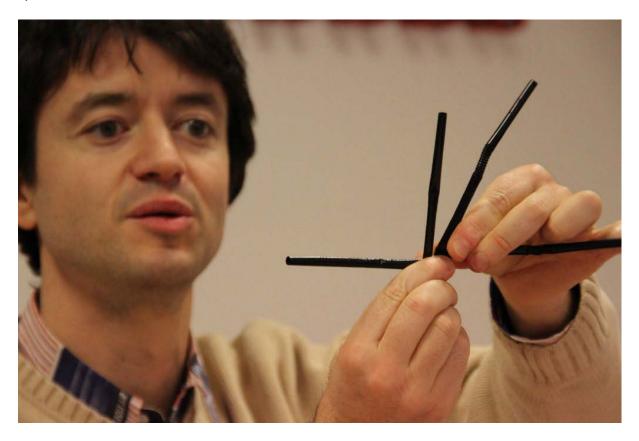


Éric nous raconte que dernièrement lors d'une sortie, il a voulu faire un peu de magie mais n'avait pas d'élastique. Du coup, il s'est servi des *chouchous* de son amie et il a trouvé cela génial.

Rappelons que *Christian Gérard* a consacré deux DVD à la magie avec des chouchous : *Scrunchy Magic 1 et 2*.

Et dans un registre totalement différent au niveau du matériel utilisé, **Éric** reste dans un effet de « *désenclavement* » avec deux pailles.

Il ne s'agit pas des pailles qu'on trouve après la moisson mais de celles qu'on trouve avec la boisson...



Les deux pailles sont entortillées mais se libèrent... Hum comment dire ? Magiquement ?

Oui c'est ça... Même si *Gérard Majax* dirait « *Ya un truc*! »

Sur sa lancée, **Éric** nous propose une routine basée sur le *Diminishing* Count de **Daryl**.

Ah mince, encore un comptage de plus pour nos deux jeunes... Quoi que celui là est plutôt... Hum comment dire ? Magique ?

Non... Marginal.

Pour cette routine, **Éric** nous propose un test d'observation de couleurs.

Donc, daltoniens s'abstenir...

Et ça tombe bien car il n'y en aucun parmi les personnes présentes. Pour ma part, je ne suis QUE myope et QUE presbyte... Certaines mauvaises langues ajoutant perfidement que je suis également casse coui( \* censuré). <u>Séquence culturelle</u>: savez-vous que le mot « *presbytie* » vient du mot grec « *presbys* » qui signifie « *vieil homme* » ou « *ancien* »...



Personnellement, je l'ignorais et j'ai pris un sacré coup de vieux en l'apprenant.

Mais revenons à notre test d'observation des couleurs...

Ce test se fait avec des Rois en alternant un Roi noire puis un rouge puis un noir puis un rouge.





Sauf qu'au final, il ne reste plus qu'un seul Roi, les trois autres ayant été remplacés par trois cartes supportant chacune une lettre pour former le mot GAG. **Toff** revient sur le devant de la scène (car la Seine, bien qu'assez proche de la *MJC* ne présente pas grand intérêt pour notre réunion) pour nous présenter une nouvelle routine de cartes.

Quatre paquets de cartes sont disposés sur la table et **Éric** est invité à en choisir 2 et à les mélanger ensemble à « *l'américaine* ».



Les deux autres paquets sont également mélangés ensemble et les deux paquets résultant de ces deux mélanges sont également mélangés entre eux pour reconstituer le jeu.

La carte se trouvant à présent sur le dessus du paquet est montrée et ensuite perdue dans le jeu au moyen d'un *mélange à la française*.

**Toff** se saisit maintenant du jeu et faisant défiler les cartes, face tournée vers lui, cherche à retrouver la carte déterminée par le hasard des mélanges. Finalement, il renonce car la tâche semble trop ardue.

**Toff** demande ensuite à **Éric** de distribuer quelques cartes une à une, face en bas sur la table.

Quelques cartes sont ensuite éliminées de ce tas et **Éric** est invité à distribuer les cartes restantes et à s'arrêter quand il le souhaite.

Au final, il y a deux cartes sur la table. **Toff** demande à **Éric** d'en pousser une vers lui, tandis que l'autre est éliminée.



La carte restante est retournée, c'est la carte choisie.

Une routine basée sur le *Spiral Principle* de *Stephen Leathwaite*, utilisant notamment la *Halo Cut* de *Harry Lorayne*.

Je prends la suite pour une routine de... cartes, bien sur.

Je sors un jeu de cartes à dos bleu et pour montrer que les faces sont bien différentes et que je mélange réellement, j'effectue ce mélange les cartes face en l'air.

Ensuite, les cartes étant toujours face en l'air, je commence à peler les cartes et demande qu'on me dise « *stop*! ». Une carte est ainsi sélectionnée et c'est le 8 de Cœur.

Cette carte est perdue quelque part dans le milieu du jeu, lequel est à nouveau mélangé.



Je parcours ensuite les cartes des yeux afin de chercher mes deux assistantes : la Dame de Trèfle et la Dame de Pique, que je sors du jeu.

L'une des Dames est mise face en bas sur le dessus du jeu face en l'air tandis que la seconde, également face en bas, est mis en dessous, décalée de moitié sur le côté pour bien montrer qu'elle est en dessous du jeu.

Le jeu est ramassé par la main droite et jeté en main gauche. Les deux Dames sont restées face en l'air en main droite et ont capturé une carte qu'on voit face en bas entre les deux Dames. Cette carte est la carte choisie, le 8C.

Je propose de recommencer et après avoir coupé le jeu face en l'air, j'insère la carte choisie, face en bas vers le milieu.

Les deux Dames noires sont alors posées face en l'air sur le dessus du jeu face en l'air. Le jeu est coupé puis immédiatement étalé sur la table.

On voit dans l'étalement que les deux Dames ont à nouveau capturé une carte qui est face en bas.

Les deux Dames et la carte prise en sandwich sont sorties de l'étalement et la carte face en bas est révélée : c'est à nouveau le 8C.

Mais comment est-ce possible?

En fait, les deux Dames n'ont aucun mérite, elles se contentent juste de chercher dans le jeu la carte ayant un dos d'une couleur différente.

La carte choisie est retournée... Elle a un dos bleu.

Mais alors, où est la subtilité?

Les deux Dames sont retournées : elles ont un dos rouge.

Le jeu est rassemblé puis étalé face en bas : toutes les cartes sont rouges.

Euh... quelqu'un aurait un étui rouge pour mes cartes ?

Chameleon Sandwich, une routine tirée du DVD 1 « Build To Last » de **Doug Conn**.



Et c'est à nouveau **Éric** qui revient, et qui a délaissé ses élastiques au profit de deux jeux de cartes.

Oui, oui (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge et jaune...) vous avez bien lu... *môssieur* fait dans le grandiose et n'utilise pas un jeu de cartes, comme le commun des magiciens mais deux jeux de cartes.

Pfff! Frimeur!

Cela dit, grand seigneur, il demande à **Louis** d'en choisir un.

Il est vrai que le jeu de **Louis** n'est pas très pratique avec ses cartes rouges qui sont vertes... Tandis que là, nous avons affaire à de vrais jeux de cartes : du bon vieux *Bicycle*... Un jeu à dos rouge et l'autre à dos bleu.

**Louis** choisit le jeu à dos rouge et **Éric** lui demande de sélectionner une carte en lui disant « *stop*! » tandis qu'il effeuille le jeu.



Cette carte est posée sur le jeu face en bas sur la table.

Une gommette signée par Louis est à présent attachée à ... un élastique !

#### Je le savais!

**Éric** est un adepte du « caoutchouc à étirer » tandis que d'autres sont plus portés sur le « latex » (je ne parle pas de moi, bien évidemment). Cela me semblait donc bizarre qu'il n'utilise pas d'élastique pour ce tour.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, la gommette est attachée à un élastique qui entoure le second jeu (à dos bleu).

Et tout à coup, l'élastique disparaît pour être retrouvé à l'intérieur de l'étui du jeu bleu.

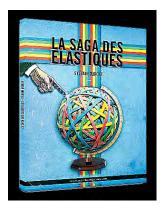
Cet élastique entoure une carte... La carte choisie par **Louis**.

Mais comment cette carte peut-elle être celle choisie par **Louis** puisqu'il l'a sélectionnée dans l'autre jeu... celui à dos rouge ?

Ah ah... Question pertinente non?

La carte est retournée : elle a un dos rouge !

Une carte à dos rouge dans un dos bleu?



Mais alors... Dans le jeu à dos rouge ?

La carte jumelle de celle entourée par l'élastique se trouvant sur le jeu à dos rouge est retournée : elle a un dos bleu.

« EATC » ou « *Élastique à tête chercheuse* », une routine extraite de la *Saga des Élastiques* de *Sylvain Mirouf*.

Quentin s'est enhardi, il souhaite montrer une autre routine.

Ah ces jeunes! Quel sans gêne! Cela dit, heureusement qu'ils sont là, car ils sont la future relève.

C'est **Toff** qui va faire le spectateur.

Trois tas de trois cartes sont constitués et **Toff** doit en choisir un, prendre connaissance de la carte du dessous et la mémoriser.



Le tas choisi par Toff est ensuite perdu au milieu des deux autres tas.

Toff est à présent invité à choisir une carte dans le reste du jeu et à nommer cette carte.

**Quentin** lui dit que ce n'est pas la carte qu'il a mémorisée... ce qui est une évidence puisque la carte mémorisée par **Toff** se trouve dans le paquet des neuf cartes...

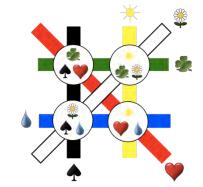
**Quentin** explique maintenant qu'on va mélanger les cartes du paquet de neuf cartes d'une façon assez particulière puisqu'on va épeler la valeur de la carte que **Toff** vient de choisir dans le jeu... On épelle d'abord la valeur de la carte en distribuant les cartes une à une sur la table et on pose pardessus les cartes restantes. On épelle ensuite « *D-E* » en déposant deux cartes une à une puis on pose par-dessus le reste des cartes. On épelle enfin la famille de la carte en posant une carte sur la table par lettre épelée et on met par-dessus les cartes restantes.

La carte mémorisée par **Toff** se trouve donc quelque part dans le tas de neuf cartes et **Quentin** nous affirme être mentaliste et se propose d'éliminer les cartes une à une.

La dernière carte à rester sur la table est la carte que **Toff** avait mémorisée.

Je connaissais déjà ce mélange très particulier pour l'avoir rencontré dans certaines routines d'*Aldo Colombini* mais je n'en connais ni le nom, ni l'auteur pas plus que le principe mathématique qui permet d'arriver à ce résultat. (surement un truc qui me prendrait grave la tête ...)

Alors cher lecteur, si tu connais les références de ce mélange, je suis preneur. Pas pour l'étudier (surtout pas !)... Juste pour ma culture personnelle.



J'en profite pour conseiller à **Quentin** de terminer avec un forçage *Pateo* (*Point Any Two Eliminate One* qu'on traduira par « *En désigner deux et en éliminer une* ») pour la révélation finale plutôt (pas le chien) que par le « *je suis mentaliste* ».

Et alors qu'au aurait pu penser que la réunion allait se terminer sur cette routine, voilà **Marius** qui sollicite notre aide pour un tour qu'il n'arrive pas à présenter.

Ah ces jeunes... Bon allez, vas-y explique ton problème!

E t Marius sort une boite d'allumettes que je reconnais aussitôt...

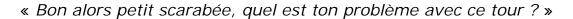
Ah! Dice Tiny de David Ethan...

Regard surpris de **Marius** étonné par une telle somme de connaissance magique.

On lui explique en qu'en fait **David Ethan** a fait partie du club...

Et **Marius** de répondre : « *Ah bon ? Je croyais que c'était un américain...* ».

Euh non, non...



« Ben quand on referme la boite, on doit pouvoir dire la couleur de chacun des dés et sa valeur et j'y arrive pas... »

Bon, il faut expliquer pour ceusses qui ne connaissent pas, que dans la boite d'allumettes en question, il n'y a pas d'allumettes, ce qui en fait donc une boite sans allumettes... Mais, à la place des allumettes il y a trois dés de couleurs différentes. Ce qui en fait donc une boite de dés... sauf qu'en apparence, ça a quand même l'aspect d'une boite d'allumettes.

Ceci étant précisé, on montre l'intérieur de la boite pour faire voir que les trois dès sont normaux, on referme la boite, on la secoue et le magicien est en mesure de dire comment les trois dés sont ordonnés par couleur et quel est le chiffre sur la face visible de chaque dé.

On explique donc à **Marius** la petite subtilité de ce tour et le fait qu'il faut avoir un minimum de mémoire...

Bon, **Marius** n'a pas l'air convaincu... Peut-être après tout qu'il n'a pas de mémoire...

Et ceci clos cette réunion, qui malgré tout, nous a quand même tenu quelques heures.

J'espère que lors de la prochaine réunion il y aura un peu plus de monde et je m'empresse de préciser qu'elle aura lieu le samedi 18 janvier à 14h30.

**Patrice** Apprenti Magicien à Vie





En maintenant, voici en prime avec ce compte-rendu, un Conte de Noël, difficile à croire mais qui relate une histoire bien réelle... Hélas.

# L'incroyable histoire d'une commande de Noël ou le cadeau récalcitrant

Comme je l'ai indiqué plus avant dans ce compte-rendu, je me suis fait un petit plaisir en prévision de Noël : j'ai commandé le 13 décembre (la date est importante), l'ouvrage de **Lewis Jones**, « l'encyclopédie des forçages de cartes impromptus ».



Mon choix de boutique s'est porté sur *Magix* car le livre bénéficiait d'une remise de quelques euros par rapport aux autres boutiques et de plus, c'est quand même le site de référence pour tout ce qui est littérature magique en France.

Ma commande passée et les jours passant... et, comme *Sœur Anne*, ne voyant rien venir, je suis allé sur mon compte client pour savoir où en était le traitement de ma commande puisque j'avais reçu un avis de débit de *PayPal*.

Je ne sais pas si vous avez déjà commandé chez *Magix* mais le compte client pour le suivi des commandes est des plus « *sommaire* » : il est simplement indiqué « *en attente* » ou « *validée* ». Je ne savais donc pas si ma commande avait été envoyée et par voie de conséquence, je n'avais aucun numéro de suivi de colis.

Ce qui m'a inquiété, c'est de voir deux commandes avec un numéro différent, du même montant, passées à la même date : l'une « *validée* » et l'autre « *en attente* ».

Craignant que cela ne soit la cause du retard j'ai contacté *Magix* par mail pour signaler ces deux numéros de commande et en précisant qu'il y avait une commande en trop. On m'a répondu complètement à côté de la plaque en me disant : « Cela arrive lorsqu'une commande n'est pas finalisée (paiement). Elle est enregistrée mais non envoyée. Elle n'a aucune incidence. ».

Nouveau mail de ma part le 17 décembre pour indiquer que ma commande avait été débitée de mon compte et que je ne comprenais pas le « pas finalisée ». Pas de réponse à ma demande.

Nouveau mail de ma part le 19 décembre, pour dire qu'il y avait toujours deux commandes sur mon espace client et pour demander des précisions. Pas de réponse non plus.

Le lundi 23 décembre, n'ayant toujours rien reçu et devenant de plus en plus fébrile à l'idée de ne pas recevoir mon cadeau, j'ai décidé d'appeler directement chez *Magix*.

J'ai ainsi appris non sans surprise, qu'il y avait eu tellement de commandes qu'elles n'avaient pas été traitées dans l'ordre d'arrivée mais qu'en principe, les envois étaient à jour et que ma commande avait du être expédiée – sans autre précision que celle de dire que je devrais la recevoir le jour même ou le lendemain. Waouh, quelle précision!

« en principe, les envois sont à jour... »

<u>Principe</u>: chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire...

Le jour même : rien.

Et le lendemain 24 décembre, toujours rien.



Bref, mon cadeau tant attendu n'était pas arrivé en temps et heure alors que la commande avait été passée onze jours auparavant.

Grrrrrr !!!

Fort heureusement, je n'étais pas le seul à me faire un cadeau et j'ai quand même eu quelques paquets à ouvrir au pied du sapin de Noël.

Le 25 décembre, toujours rien, mais là, c'est normal car c'est un jour férié et la Poste ne travaille pas.

26 décembre. Suspense... Est-ce pour aujourd'hui?

Ben non, toujours rien.

Finalement, le 27 décembre, alors que je commençais à désespérer, voilà le facteur qui me remet un paquet contre signature.

Je jette un œil rapide, ça vient de *Magix* et je constate que le paquet a voyagé.

En fait, *Magix* avait indiqué un mauvais code postal et le paquet était allé au mauvais endroit avant d'atterrir finalement chez moi.

Un doute m'étreint (ou « *mes trains* », comme dirait un cheminot) : me serais-je lamentablement gouré en inscrivant mon adresse sur le compte client ?

Je me dis que je vais quand même vérifier et en attendant j'ouvre mon paquet et ....

« Arch! Damned!! Put( )! C'est pas le livre que j'ai commandé! »

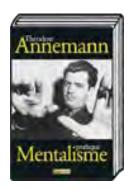
J'ai sous les yeux *Mentalisme Pratique* de *Theodore Annemann* et pas du tout *l'Encyclopédie des Forçages de Cartes Impromptus* de *Lewis Jones*.

Certes, le *Annemann* vaut 72 euros et le *Jones* vaut 52 euros et je suis donc gagnant, sauf que ce n'est pas le livre que j'ai commandé.

Nouveau coup de fil à *Magix* et là on m'explique que les deux livres se ressemblent ce qui explique l'erreur...

Les deux livres se ressemblent ? Étonnant comme réponse... Je vous laisse juge :





Format 16x24 avec 364 pages pour le **Jones** et même format pour le **Annemann** mais 544 pages donc beaucoup plus lourd, et une couverture pas vraiment ressemblante.

Et concernant le mauvais code postal?

Ben, l'erreur ne vient pas de moi car après vérification mon adresse est correctement enregistrée sur le site.

« Bon, alors, comment on s'organise maintenant? »

Naïf, je me dis qu'on va me dire de garder le **Annemann** et qu'on va m'envoyer en plus le **Jones**...

Mais non, c'est peut-être Noël mais faut quand même pas croire au Père Noël car rappelez-vous : c'est une ordure.

Aurais-je été si méchant que ça cette année ?

On me demande donc de renvoyer le livre reçu par erreur avec la promesse d'un remboursement des frais de réexpédition (ah, quand même!) et on m'indique qu'on va m'envoyer le bon ouvrage.



Lors de cette conversation téléphonique, on me demande également de redonner mon adresse et je me dis que tout va rentrer dans l'ordre... car il faut être optimiste.

Comme je dois partir passer le réveillon en Sicile, je me dis qu'à mon retour, il faudra probablement que j'aille à la Poste récupérer ma commande mais c'est un moindre mal.

Le 2 janvier 2014, de retour de voyage, j'ouvre ma boite aux lettres...

Pas d'avis de passage du facteur mais il y a une enveloppe adressée par *Magix* dont le format ne correspond pourtant pas à celui d'un livre.

Aïe! Si ça se trouve on me dit que le livre n'est plus disponible.

En fait, cette enveloppe contient trois tours imprimés estampillés « cadeau surprise » et un autre feuillet, pareillement estampillé accompagné d'un porte monnaie ressemblant pas mal à celui fabriqué par **Mankaï** à partir de l'idée du sac à l'œuf transparent.

Aucun courrier explicatif du motif de cet envoi...

S'agit-il d'un dédommagement pour les désagréments rencontrés ? S'agit-il d'un envoi effectué à tous les clients ? Mystère.

J'ai déjà deux des tours reçus mais bon... c'est le geste qui compte.



Je consulte mes mails et là, je découvre un mail du responsable de *Magix*, présentant ses excuses et me souhaitant une bonne année tout en me disant qu'il lui restait finalement un exemplaire du livre sur les forçages et qu'il me l'a envoyé.

Il lui restait un exemplaire ? Oh quelle chance... enfin si on peut dire... encore faut-il qu'il me parvienne...

Le numéro de suivi figure dans le mail daté du 27 décembre et comme nous sommes le 2 janvier, je file sur le site *Colissimo* pour savoir où se trouve le paquet.

Et là... c'est comme si je revivais un moment déjà vécu... Je constate que le paquet est à nouveau allé au mauvais endroit – nouvelle erreur de code postal - et qu'il va être réacheminé vers son lieu de distribution.

Je revérifie le numéro de suivi en espérant m'être trompé, mais non, c'est belle et bien la triste réalité.

Euh... Elle est où la caméra de Surprise Sur Prise ? Je jette un œil à ma webcam... Le voyant est éteint et je ne vais donc pas me retrouver sur *Youtube* dans la rubrique « *On t'as bien eu* »

J'envoie *illico presto* (je parle désormais couramment l'italien depuis mon court séjour en Sicile) un mail chez *Magix* pour leur dire qu'ils se sont encore plantés et que j'espère que la plaisanterie va bientôt s'arrêter.

En fin de journée, n'ayant toujours aucune réponse de *Magix*, je jette un nouveau coup d'œil sur le site de *Colissimo* et là, je manque de tomber de mon fauteuil – mais grâce au ciel, mon agilité naturelle, ma sveltesse m'évitent le pire. Le suivi m'annonce que le colis a bien été livré... sauf qu'il a été livré à la Poste de Strasbourg. C'est-à-dire qu'il est revenu chez *Magix*!

Euh, quelqu'un connaitrait un bon exorciste? Mais vraiment un très bon.

Nouveau mail à *Magix* (le précédent est toujours resté sans réponse...) et pour compléter, je double par un nouveau coup de téléphone.

J'explique le problème et notamment l'absence de réponse à mes mails mais on m'explique que l'adresse mail que j'ai utilisée – la seule communiquée sur le site – reçoit des « milliers de mails par jour » et qu'il vaut mieux que j'écrive directement à l'adresse mail personnelle



du responsable en mettant à nouveau mon adresse postale. Comme je ne dispose pas de cette adresse mail, on me la communique.

Vous savez ce que c'est qu'un « running gag » ? C'est une blaque répétitive censée faire marrer à chaque fois.



Sauf que là, je n'ai vraiment plus envie de rire. D'ailleurs, depuis le début je n'ai pas envie de rire...

Le 4 janvier 2014, je reçois un courriel de Colissimo pour me dire que *Magix* m'a envoyé un colis et qu'il me sera livré le lundi 6 janvier.



Chouette! Enfin (peut-être) le bout du tunnel... sauf que je reprends le boulot lundi et qu'il n'y aura donc personne pour réceptionner le colis et que du coup, il va falloir que j'attende que le colis arrive à mon bureau de poste – mercredi 8 – pour que quelqu'un aille le chercher pour moi.

Et oui, j'ai un métier moi ! Je ne passe pas mon temps à attendre les colis de *Magix*.

Mercredi 8 janvier... c'est avec une certaine appréhension et même une appréhension certaine que je rentre chez moi. En principe, mon épouse est allée chercher le colis et j'ai préféré ne pas téléphoner pour lui demander « *Alors* ? » et risquer d'être particulièrement contrarié et faire subir ma mauvaise humeur à mes petits (et grands) collègues.

J'arrive chez moi... Je prends le temps de dire bonjour à ma chère et tendre et j'avise le paquet posé sur la table de la cuisine.

Contient-il le bon livre... Et dans quel état puisque c'était le dernier disponible selon le responsable de *Magix* ?

Extérieurement, le colis semble correct... J'ouvre avec précaution...

Ben oui, on ne sait jamais, des fois qu'il faudrait le renvoyer...

Suspense....

Yes !!!!

C'est bien le bon ouvrage et en plus il est en bon état. Ouf!

Je remarque que dans le colis, il y a également une pochette en plastique transparent avec la somme de 7 euros 50, sans un mot d'explication.



Vu le montant, je pense immédiatement aux frais de réexpédition du premier bouquin. C'est étrange car j'ai reçu voici quelques jours un mail de *Paypal* m'informant que mon compte allait être crédité de cette même somme de la part de *Magix*.

Du coup, je me connecte à mon compte *PaylPal* et je constate qu'aucun crédit n'a été porté sur mon compte. Il semble que *Magix* ait changé d'avis sur le mode de remboursement.

Mais comme dit l'adage : « il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis... »

Bon voilà, il semble que l'aventure de cette commande s'arrête là, avec un happy end tardif (une fin heureuse tardive) – non sans mal.

Alors, si vous en êtes arrivés à ce point du conte de Noël (qui devient vu la date un conte du Nouvel An), vous vous demandez surement si je vais à nouveau commander chez *Magix* suite à cette mésaventure à répétition.

Ah, ah... Question intéressante car malheureusement il y a eu des précédents.

Il faut quand même préciser que ce n'est pas la première fois que j'ai quelques petits soucis avec mes commandes chez *Magix*.

Une fois, il manquait la moitié des articles et non des moindres...

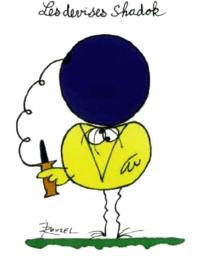
Une autre fois, c'était un tour qui était incomplet...

Mais si on réfléchit bien... Ce problème est le troisième et rappelez-vous l'adage : *Jamais deux sans trois*...

Alors, partant de cet adage, je devrais à présent être tranquille pour l'avenir car à ma connaissance, « jamais trois sans quatre » n'existe pas.



C'est pourquoi je continuerai – bon an, mal an et joyeux nouvel an - à commander chez *Magix...* mais non sans une certaine appréhension, parce que, disons-le franchement : Peut largement mieux faire...



EN ESSAYANT CONTINUELLEMENT ON FINIT PAR REUSSIR. DONC: PLUS GA RATE, PLUS ON A DE CHANCES QUE GA MARCHE.

Et puisque je vous ai cité quelques adages, en voici un autre « *Celui qui ne fait rien ne se trompe jamais* »...

Bon apparemment chez *Magix*, ils font beaucoup et ils appliquent à fond ce précepte *Shadoks*: « ce n'est qu'en essayant continuellement qu'on finit par réussir. Donc, plus ça rate, plus on a de chances que ça marche ».

En ce qui me concerne, ça a finalement marché, mais après que cela ait raté...

Bonne année à tous!

**Patrice** 

### **RÉUNION DU 18 JANVIER 2014**



Combien?

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

Combien... serons-nous à cette réunion ?

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

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

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

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

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

D'où la confusion de certains.

Résultat : une réunion à 6.

Avouez qu'on peut largement mieux faire.

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

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

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

### Sont présents :

- 1 Patrice
- 3 Benjamin
- 5 **Théo**
- 7 Stéphane
- 9 Christophe
- 11 Augustin
- 13 **Quentin 2**
- 15 **Éric**

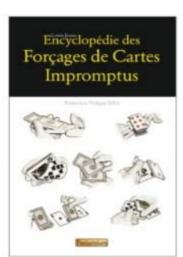
- 2 Mankaï
- 4 **Toff**
- 6 Alban
- 8 Jean-Luc
- 10 Quentin
- 12 **Spontus**
- 14 Marius



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

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

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



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

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

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

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

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

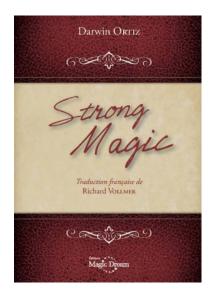
Par curiosité j'ai fait une recherche sur le forum de *Virtual Magie* et j'y ai découvert un <u>post consacré à cette boutique</u> débuté en juin 2012, toujours actif et qui fait actuellement 27 pages.

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Réalité ? Arnaque ? La question est posée.

Je vous recommande le visionnage de ce <u>reportage</u> <u>E=M6</u> consacré à l'hypnose, aux magnétiseurs et au mentalisme.

Et si le sujet de l'hypnose vous intéresse, allez <u>jeter</u> <u>un œil sur ce site</u>, sachant qu'il en existe bien d'autres...



\* \*

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

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

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

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



Et Mankaï ne déroge pas à la règle.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Y a-t-il écrit dessus « *C'est exact* » ? Il ne va quand même pas nous refaire le coup une seconde fois ?

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Jean-Luc propose de se servir des livres de Mankaï pour montrer une autre routine de mentalisme.

Pour ce faire, il prend trois livres, en remet un à **Toff**, un autre à **Marius** et conserve le dernier pour lui.

Jean-Luc effeuille son livre et annonce qu'il s'est arrêté sur la page 53.

Il demande alors à **Toff** d'ouvrir son livre au hasard à une page comprise entre 50 et 100.

**Alban** est invité à faire la somme de deux numéros de pages ce qui conduit à un nombre supérieur à 100. Il doit ensuite soustraire 100 à ce total et communiquer secrètement le résultat à **Marius**.

Marius doit à présent ouvrir son livre à la page correspondant au chiffre communiqué par **Alban** et se concentrer sur le premier mot en haut à gauche sur la page.

**Jean-Luc** déclare que la première lettre est un G... **Marius** confirme. Puis **Jean-Luc** révèle les lettres suivantes R... I... M... P... E... R. pour former le verbe « *grimper* ». **Marius** confirme qu'il s'agit bien de ce mot.

La méthode est astucieuse mais elle comporte un risque sérieux : celui que la personne qui effectue la somme puis la soustraction se plante lamentablement...

Bon, à la limite, on peut demander à la personne d'effectuer le calcul sur son téléphone portable, la plupart disposant d'une calculatrice intégrée.

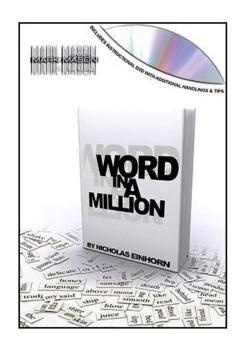
**Christophe** estime que ce calcul casse quelque peu l'effet et c'est vrai que les spectateurs peuvent penser à un truc mathématique.

**Jean-Luc** souligne que l'utilisation de trois livres et

de trois spectateurs vient contrebalancer ce point négatif.

En fait, la façon dont on justifie ce calcul me parait essentielle.





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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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

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

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

de 12 ans.

Je montre la boite de magie que j'avais fabriquée à l'époque, sur laquelle on peut lire « Magic Show ». Tout un programme!

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

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



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

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

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

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

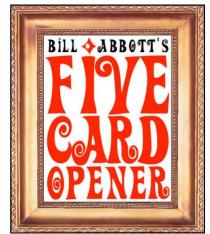
Je retourne ma boite et contre toute attente, l'inscription « *Magic Show* » a disparu, remplacée par un *gribouillis*. J'explique que j'ai présenté ce tour lorsque j'avais... deux ans. C'était chez mes parents. Il y avait 4 à... 500 personnes. J'ai compté 5 cartes une à une... J'en ai éliminé 1... puis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

Et mon public à moi, a quand même esquissé un sourire quand j'ai

commencé à sucer mon pouce et parlé comme un bébé... Mais à part ça... le calme plat... Morne plaine.

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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



Ouf! Sauvés! Il connait Mickey...

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

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

**Alban**: « Ah, ben ça tombe bien, j'ai justement avec moi la photo de Mickey... Mais tu vois, il est en noir et blanc et il manque

donc un peu de couleurs. Tu veux bien m'aider à lui donner des couleurs? »



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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

Fabrication maison par **Alban**.

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

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

Vous pouvez bien sur retrouver <u>le</u> <u>compte-rendu de cette réunion</u> sur le site du *Magicos Circus Rouennais*.



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

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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

Marius attend de nouvelles indications de la part de Théo.

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

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

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

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

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

Et Marius lui fait choisir une carte.



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

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

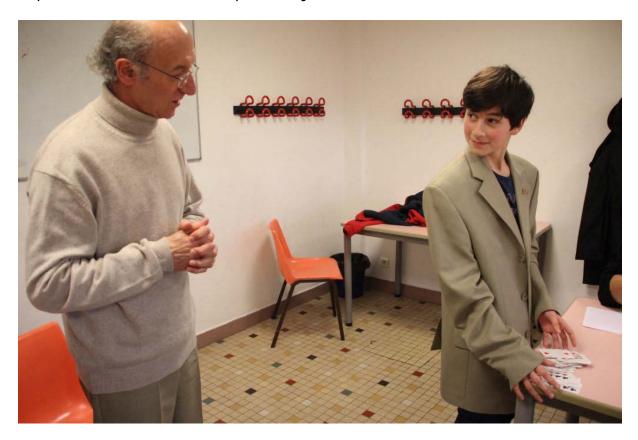
Alors forcément, Marius est désarçonné et ne sait pas quoi faire.

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

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

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

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



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

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

Marius prononce la phrase et attend...

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

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

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

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



# Pourquoi petit?

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

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

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

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

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

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



Ah, vous le saviez déjà ???

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

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

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

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

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



Son astuce?

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

Waouh... de la Magie scientifique...

**Benjamin** sort une planche de gommettes de couleur jaune, dessine deux yeux et un arc de cercle et voilà un « *Smiley* » qu'il s'empresse de

coller au dos d'une des cartes.



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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



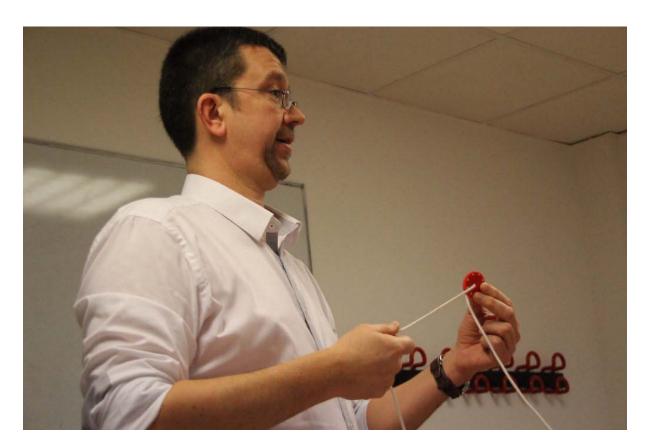
**Christophe** propose maintenant de nous montrer un petit truc (encore un « *petit truc* »... qu'est ce que je vous disais...) qu'on lui a offert dans une commande.

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

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

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

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





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

Un tour sympa et assez facile à faire.

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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

Bon... Ben on recommence?

Allez, nouvelle carte magique et nouvelle carte de prédiction.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Une petite passe magique...

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

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

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

Quoique...

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

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

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

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

Voyons ce que Marius nous propose...

Apparemment c'est un bonneteau avec des cartes.



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

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

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

Quand je vous disais que c'était une escroquerie!

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

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

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

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

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

Aurais-je loupé la réponse pour les magiciens professionnels ?



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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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



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

Ma conclusion est que cette baguette est donc vraiment magique.

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



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

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



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

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

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

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

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

Le jeu est à présent coupé en trois parties égales.



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

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

La réponse est négative.

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

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

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



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

Pfff! Le professionnalisme se perd.

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

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



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

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

- « La carte est-elle une figure ou une carte à point ? » Une nouvelle carte est éliminée.
- « La carte est-elle une Dame ? » Une troisième carte est éliminée.
- « La carte est-elle rouge ou noire ? »

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

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

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

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

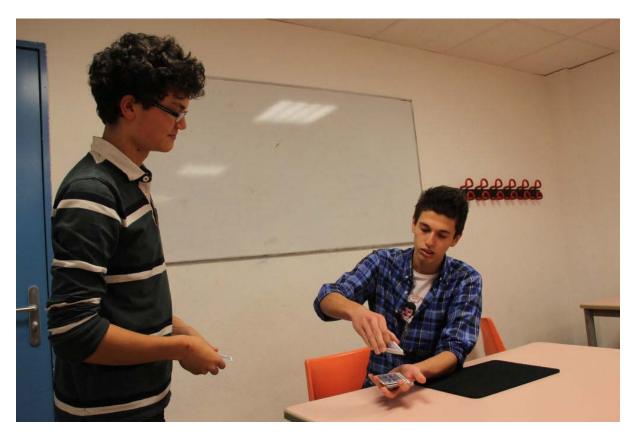
**Manka**ï souhaite nous montrer un truc, une *petite* parenthèse qu'il montre aux enfants. À savoi,r la disparition d'une clé en la frottant sur la jambe de son pantalon.

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



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

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



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

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

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

Cet épisode suscite deux remarques de ma part :

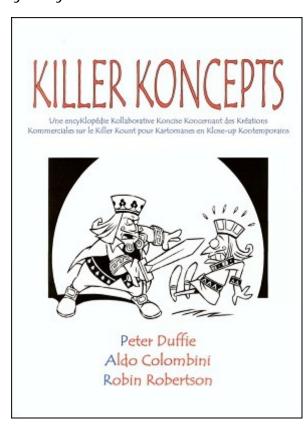
- D'une part, Quentin a su s'adapter à son spectateur pour réussir à montrer un tour, même si ce n'était pas celui prévu au départ et cela mérite des félicitations.
- D'autre part, je pense qu'il faut éviter entre nous de chercher à plomber le tour d'un petit camarade. Sauf à décider que le thème de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

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

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

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

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



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

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

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

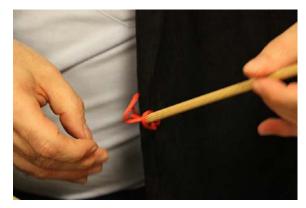
Par exemple, vous pouvez compter un paquet comme contenant 13 cartes alors qu'il en contient 17... et avec ce comptage, une carte choisie peut se retrouver au nombre choisi... Cool non?

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

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

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

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



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

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

Je me dis qu'il suffit de faire passer le crayon dans la lanière puisque la

lanière forme un nœud en queue d'alouette, et que le tour sera joué... sauf que je me rends compte que la lanière est moins longue que le crayon...

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



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

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

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



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

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

**Patrice** Apprenti Magicien à Vie



## **RÉUNION DU 15 FÉVRIER 2014**

3<sup>ème</sup> samedi du mois donc... Jour de réunion du *Magicos Circus Rouennais*.

Et oui, aujourd'hui la règle (ou plutôt le « *principe* ») est respectée et cela ne devrait donc pas déstabiliser certains.

Force est de constater que cette réunion n'attire pas les foules mais qu'on sera tout de même suffisamment nombreux pour profiter pleinement de notre passion commune.

## Sont présents :

1 - Patrice

3 - **Toff** 

5 - **Quentin 1** 

7 - Jean-Luc

9 - Marius

2 - Alban

4 - Stéphane

6 - Quentin 2

8 - Pierre

10 - Mankaï

À peine installés dans la salle, j'immortalise la Cène ou plutôt la scène (car pour la Cène, ils étaient plus nombreux...) avec mon appareil photo.



Cette tâche, d'une importance extrême pour la postérité, étant réalisée, nous pouvons attaquer la partie « *informations* » de cette réunion.



L'information que je souhaite évoquer en premier est le décès brutal d'*Aldo Colombini* survenu le 14 février des suite d'un accident vasculaire cérébral.

En fait, concernant ce décès, la rumeur dit que Dieu voulait faire une méga teuf à laquelle il voulait inviter le Diable et ses diablotins. Il avait commandé une tonne de *Rochers Ferrero* et se demandait comme agrémenter cette soirée car, il faut bien l'avouer, il en avait un peu marre de la douce musique des anges...

Son fils, grand fan de Magie, un peu magicien lui-même d'ailleurs, proposa de faire venir un magicien pour animer cette fête.

On s'intéressa donc aux magiciens déjà présents sur place... Le nom de **Dai Vernon**, surnommé le « *Professeur* », fut cité, mais



quelqu'un qui avait vu la série des DVD « Revelations », jugea qu'il risquait d'être un peu... ennuyeux vu son grand âge. On réfléchit alors aux autres candidats possibles mais le constat fut fait que les plus illustres étaient décédés à un âge assez avancé et que leur dextérité ne devait plus être très acérée... sans compter qu'ils étaient jugés un peu trop « sérieux » et on voulait un « entertainer », un magicien sachant amuser son public et ne se prenant pas au sérieux.

Le responsable des Clés...

Non! Pas le *Père Fouras : Saint Pierre...* proposa « *Et si on en faisait venir un d'en bas*? »

L'idée paru excellente mais restait encore à déterminer qui allait être appelé pour la circonstance.

On pensa d'abord à faire appel à un magicien anglais, ce peuple étant réputé pour son flegme, son maintien et un sens de l'humour très particulier.



Le nom de **Paul Daniels** fut cité mais aussitôt écarté car outre son avancé, il fut jugé qu'un homme qui mange à table avec un chimpanzé n'a pas vraiment la classe...

Puis, on se tourna sur le Nouveau Monde, l'Amérique, et le nom de Criss Angel fut lancé... et aussitôt oublié. Certes, il était capable de marcher sur l'eau, et ça plaisait au Fils de Dieu, mais le style de ce magicien était considéré comme trop « trash ».





À la place, ce fut **David Williamson** qui fut évoqué, mais tout comme Paul Daniels, il ne fut pas retenu au motif que ce n'est pas très classe non plus de faire bouger un raton laveur mort en lui mettant une main dans le trou du cul.

Le Royaume Uni et l'Amérique furent donc abandonnés au profit de la France.

Et c'est le nom de Bernard Bilis qui fut cité. Là, tout le monde s'accordait à dire qu'il avait une grande classe vestimentaire et qu'il saurait surement amuser invités... Mais c'était compter sans **Sébastien** qui, une fois contacté par un émissaire des Cieux (l'histoire ne précise pas si c'était Les Cieux avants ou les Cieux arrières), refusa catégoriquement de laisser partir son magicien fétiche, menaçant même de sortir une chanson hautement blasphématoire.

Le choix devenait de plus en plus ardu et la date retenue pour la fête se rapprochait...

## Que faire?

Un des Saints assis à la droite du Père (comme il se doit) proposa une solution qui intéressa tout le monde. Puisqu'on n'avait pas trouvé de magicien du Vieux Continent Européen, pas plus qu'un magicien du « nouveau monde ». Pourquoi ne pas essayer de trouver un magicien réunissant ces deux critères, les autres continents ayant été jugés « peu attractifs » d'un point de vue magique.

C'est alors qu'on cita un nom... Celui d'un magicien originaire d'Italie, la patrie de Très Sainte Église Catholique Romaine. Donc, un gage de qualité. De plus, ce magicien avait émigré aux États-Unis et était mondialement connu et apprécié dans le domaine de la Magie où il était considéré comme un très grand magicien et amuseur.

Tout le monde fut d'accord sur ce choix. Restait à déterminer les modalités de transfert...

Une « *longue maladie* » aurait pris trop de temps vu la date de la fête. Un accident de la route laisse malheureusement parfois des séquelles très visibles et on ne voulait pas d'un balafré ou d'un estropié.

Restait un truc très à la mode en ce moment : l'AVC, l'Accident Vasculaire Cérébral, à condition qu'il soit suffisamment grave.



Et c'est ainsi qu'**Aldo Colombini** se retrouva bien malgré lui devant la porte du Paradis.

Voilà où cela mène parfois d'être un magicien de talent.

Nous sommes plusieurs ici à apprécier la magie d'*Aldo Colombini* et il continuera sans nul doute à vivre parmi nous au travers de sa magie.

Toutes mes pensées vont à *Rachel Colombini*, qui après avoir eu de graves problèmes de santé à titre personnel, doit désormais supporter cette nouvelle épreuve.

Les optimistes vous diront que la vie est belle... En fait, c'est la mort qui est très conne... Mais elle fait partie de la vie.

Pour passer à des choses moins tristes, **Jean-Luc** nous apprend qu'il est allé voir le spectacle de *Messmer*.

Le mois dernier, un ardent débat avait agité la réunion de janvier, concernant l'hypnose de spectacle et le sérieux de celle-ci.

Jean-Luc voulait se rendre compte par luimême et voici ce qu'il nous en dit :

« Lors de ce spectacle, il y avait des choses un peu grotesques et ridicules, vues à la télé, décrédibilisant l'hypnose et sa réalité, mais aussi des techniques plus sérieuses ».



**Jean-Luc** précise que cela laissait parfois une impression de complicité de la part de certains mais certaines réactions réflexes montraient qu'il ne s'agissait pas de personnes complices.

**Jean-Luc** a noté une certaine progressivité dans le spectacle avec bien souvent les mêmes spectateurs. Ceux jugés plus réceptifs.

Le spectacle ne se voulait pas juste une démonstration car *Messmer* a également expliqué ce qu'est l'hypnose.

Mankaï intervient en précisant que les tests pratiqués permettent de sélectionner les gens les plus réceptifs à l'hypnose.

Et certains sont très réceptifs.

Il suffit parfois juste d'agiter la main et de dire « dormez, je le veux ! »



**Pierre** nous donne une information qui devrait intéresser **Jean-Luc** : le prochain « *Jean Merlin Magic History Day* » aura lieu le 31 mai et le thème est le mentalisme. On y parlera de lecture de pensée, de transmission de pensée mais aussi d'hypnose de théâtre. **Dominique Webb** et **Gaétan Bloom** seront présents pour un « *talk show* ».



J'indique à notre honorable assemblée que j'ai reçu une proposition de conférence de la part de **Peter Din**.

Croyant à une erreur, je lui ai répondu en précisant que nous n'étions pas un club FFAP mais que nous n'avions rien contre la FFAP... Ce à quoi il a répondu qu'il ne faisait plus partie de la FFAP.

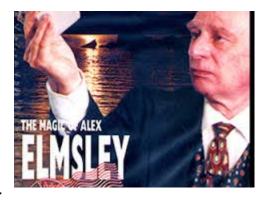
Bon, ben ça fait une idée de conférence de plus... Il va vraiment falloir que je fasse un sondage et qu'on se décide.



Plus personne n'ayant d'information magique, il est temps de laisser la place à .... À nos deux benjamins afin qu'ils nous montrent s'ils se sont entraînés au *Comptage Elmsley*.

Cela peut ressembler un peu à de la torture morale, mais c'est quand même pour leur bien... car cela nous permet de constater que **Quentin 2** se débrouille assez bien tandis que le comptage de **Marius** est trop saccadé et qu'il doit encore le travailler.

Jeunes gens... Il n'y a point de salut en Magie des Cartes si vous ne maîtrisez pas le comptage inventé par *Sir Alexander Elmsley* (02/03/1929 – 08/01/2006).





plaisir...).

Jean-Luc revient sur l'information qu'il nous avait envoyée par courriel voici quelques jours concernant *Tony Giorgio*, ce magicien et acteur qui a notamment participé à la série TV *Mission Impossible*. (voir le <u>site du *Magicos Circus Rouennais*</u>, rubrique Billets Magiques – «Coup de Cœur, coup de gueule»).

Jean-Luc qui est quelqu'un de très méticuleux, indique avoir creusé les infos sur la Magie dans la série *Mission Impossible* et qu'il va nous diffuser un pdf. Une mission qu'il a acceptée pour notre culture magique (et pour son

Mankaï veut effectuer un test et demande son aide à Marius en lui demandant de tendre ses bras vers l'avant et d'épeler son prénom.

**Manka**ï tient les mains de son assistant la paume dirigée vers le haut et donne une petite secousse à une main de **Marius** et alterne avec l'autre main pour chaque lettre épelée.

**Manka**ï demande ensuite à **Marius** de lever ses mains à hauteur d'yeux et de faire pivoter lentement ses poignets.



Surprise garantie et petite frayeur car une grosse araignée est apparue sur le dessus de la main droite de **Marius**.

Après cette entrée en matière à vous donner des sueurs froides, **Mankaï** montre un cadre comportant une image représentant un visage.

Puis, ayant posé son cadre sur la table, il nous montre une feuille de journal et reprend son cadre pour l'envelopper dans cette feuille.

Un jeu de cartes est sorti et **Marius** est invité à choisir une carte qui est montrée à tout le monde y compris **Manka**ï. C'est le 5T.

Mankaï prend cette carte et la recouvre d'un foulard avant de donner le tout à tenir à Marius.

Un verre rempli d'eau est avancé et **Marius** est invité à laisser tomber la carte dans le verre.

Le foulard est retiré d'un coup sec, ce qui avec un verre rempli d'eau constitue une petite prouesse technique...

Tout le monde constate que le verre est vide et la carte choisie est retrouvée collée sur le cadre.



Une routine qui permet de rendre invisible à l'oeil un objet pourtant très réel.

Le principe peut également être utilisé avec une pièce de monnaie qui disparait pour être retrouvée dans une série de boites gigognes.

**Pierre**, revenant sur l'apparition de l'araignée sur le dos de la main de **Marius**, nous indique avoir une application sur son téléphone portable, intitulée <u>« My Pet Boris – Magic Spider »</u>.

L'idée est de faire le tour de Magie le plus effrayant sur *IPhone* ou *Android*.

L'auteur, qui se nomme *lan Pidgeon* (« pigeon » en Français... ça ne s'invente pas) a été inspiré par le tour de *Jim Pace* « *The Web* ».



Vous prétextez vouloir montrer une nouvelle application sur votre téléphone mobile qui permet de créer des objets, des formes d'une réalité époustouflante.

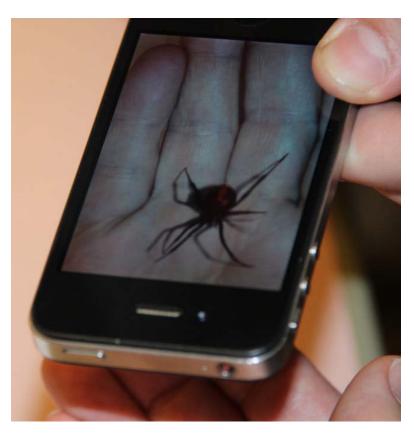
La « *victime* » est invitée à approcher sa main afin qu'une photo de sa paume soit prise.

L'image de la paume est ensuite affichée et le téléphone est déposé dans la paume du spectateur.

Boris entre alors en scène...

Boris est une araignée australienne assez dangereuse...

L'animation montre cette araignée en train de se promener sur la paume photographiée...



On peut même sentir bouger cette araignée grâce à la vibration du téléphone... Et on peut également interagir avec *Boris* en passant ses doigts sous le téléphone, pour le faire partir ou revenir.

Jusqu'au moment où on demande au spectateur de regarder sur le dessus de sa main... où se trouve un Boris bien réel (enfin... en réel plastique...)



Il existe la variante avec le cafard (pour les déprimés) et celle avec le papillon (plus poétique pour tomber les meufs)...

L'application coûte moins de 5 euros. Des packs « araignée – cafard », « papillons », etc. sont disponibles avec port gratuit pour le monde entier.



**Aldo Colombini** a été pour moi source d'inspiration au point que j'ai d'ailleurs traduit certains de ses ouvrages en langue française pour en faire profiter les magiciens non anglophones.

J'ai toujours beaucoup aimé sa philosophie anti-Shadok, à savoir « Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ».

Pour honorer la mémoire de ce magicien, j'ai décidé de montrer (à nouveau pour certains) la célèbre routine intitulée « Encore plus loin » qui, outre l'aspect magique, fait la part belle à la comédie.

Je sors une enveloppe qui contient une prédiction.

Puis, m'adressant à **Quentin 2**, je lui indique que ce matin, j'ai ouvert un dictionnaire sur une page au hasard et qu'en faisant passer mon doigt sur la page, j'ai sélectionné un mot. Puis, je demande à **Quentin** s'il est en mesure, parmi les dizaines de milliers de mots que comporte ce dictionnaire, de me dire sur quel mot je me suis arrêté. **Quentin** répond « *Non* ». Je montre alors ma prédiction sur laquelle est inscrit le mot « *Non* ».

J'indique que la plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin.

M'adressant à **Jean Luc**, je lui demande de penser à un animal à quatre pattes. **Jean-luc** m'indique avoir pensé à un chien (enfin je crois qu'il a dit cela...) et je retourne ma première prédiction pour montrer au dos de celle-ci le dessin très stylisé d'un animal avec quatre pattes et une queue que j'affirme (avec une certaine mauvaise foi) être celui d'un chien.



Je déclare que la plupart des tours s'arrêteraient là mais que celui-ci va encore plus loin.

Je demande à **Stéphane** de me donner le nom d'un personnage célèbre vivant et **Stéphane** me répond...

Ah... Qu'est ce qu'il a bien pu me répondre, **Stéphane**?

Ben oui, du temps à passé tandis que je rédige ce compte-rendu et tout ce dont je me rappelle c'est que le prénom et le nom faisaient neuf lettres... Ce qui a une certaine importance pour la suite...

Bon, qu'importe sa réponse. Je déplie ma prédiction pour montrer la photo d'un bébé et j'affirme qu'il s'agit d'une photo de ce personnage prise lorsqu'il avait 6 mois.

Et je conclus en disant que la plupart des tours s'arrêteraient là, mais que celui-ci va encore plus loin.

Me tournant vers **Alban**, je lui demande d'imaginer qu'il va faire l'achat d'un article précis dans un magasin et je lui demande quel est cet achat et son prix. Puis, je déplie à nouveau ma prédiction et montre la représentation d'un code barre en disant que c'est celui de l'article acheté.



Je déclare à nouveau que la plupart des tours s'arrêteraient là mais que celui-ci va... et quelques uns dans la salle qui ne sont pas morts complètent ma phrase par un « encore plus loin » qui, vous l'avez compris, (sinon c'est à désespérer...) constitue le fil conducteur de cette routine.

Maintenant, je sors un jeu de cartes et je rappelle le nom du personnage célèbre choisi par **Stéphane** (enfin, je devrais plutôt dire « *je ne me rappelle plus...* ». Je demande à **Stéphane** de compter le nombre de lettres du nom et du prénom et cela nous amène à neuf... Heureusement, l'espace va me sauver... (comprenne qui pourra) et je distribue une carte par lettre du prénom, une carte pour marquer l'espace avec le nom, puis une carte par lettre du nom, ce qui nous mène à dix cartes.

La dixième carte est montrée à **Stéphane** qui doit la mémoriser et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.



Commence alors une tentative comique de divination de cette carte.

« Cette carte est de la couleur d'une cerise... (non)... une cerise noire... C'est un Pique n'est ce pas? (non) Exact ce n'est pas un Pique... Car, n'est ce pas, c'est la même chose que ce n'est pas... Donc c'est un Trèfle (oui). Trois? (non) Vous n'êtes pas de la ville de Troyes? D'où êtesvous? (...). Deux? (non) De quelle ville êtes-vous avez-vous dit? (...) Quelle est votre carte? Six? Ah ben oui, deux fois trois... Donc c'est le Six de Trèfle... C'est marrant comme quelques questions simples permettent de progresser... »

Une fois encore intervient la fameuse phrase « La plupart des tours... » (air connu) surtout le final « encore plus loin » repris en cœur (enfin presque) par l'auditoire.

## Six de Trèfle?

Je distribue un premier tas de trois cartes sur la gauche de la table en épelant S-I-X. Puis j'épelle T-R-E-F-L-E et je distribue un second tas de 6 cartes à droite du premier et je retourne la carte correspond au dernier « E ». Cette carte est le Six de Trèfle.

La plupart des tours (air connu)

Attirant l'attention sur le premier tas... « Six ? ». Les trois cartes sont retournées, ce sont les trois autres Six du jeu.

Attirant l'attention sur le second tas..; « *Trèfle*? », les cartes sont retournées et il y a le 10T, la VT, la DT, le RT... et un 4T. « *Ah presque une quinte flush à Trèfle... Il manque juste l'As.*. »

Attirant l'attention sur le 4T je distribue quatre cartes et retourne la dernière : c'est l'As de Trèfle, lequel va rejoindre les cartes formant la quinte flush.

Je retourne les trois autres cartes, il y a le 2T, le 3T et le 7T.

Je fais la somme de ces cartes en y ajoutant le 4T ce qui donne un total de 16.

Je déplie complètement la feuille qui m'a servi pour ces prédictions successives pour montrer un splendide Seize de Trèfle.

Chaque révélation a été ponctuée de la désormais célèbre phrase « La plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va... encore plus loin ».

Cet « *encore plus loin* » étant repris en cœur par un public normal... mais pas vraiment par les magiciens du *MCR*...

Et pour cette dernière révélation du 16T, la phrase est à nouveau prononcée et terminée du « *encore plus loin* »



Et là, je dis « Non, ce tour s'arrête là, car je n'ai plus que des cartes blanches ».

Les cartes restantes du jeu sont étalées face en l'air sur la table pour faire constater qu'effectivement, après avoir réussi à sortir presque tous les Trèfles, il ne me reste plus en main que des cartes blanches.

Pour ceux que cela intéresse, voici <u>un lien *YouTube*</u> vers la présentation de cette routine par *Aldo Colombini* lui-même.

Cette routine n'est pas sans susciter quelques réactions parmi les membres du club présents. L'un trouvant que la découverte du 6T aurait du conclure cette routine, un autre pensant que le fait de montrer des cartes blanches à la fin lui pose problème...

Il y en a même un qui m'a dit que mon code barre ne contenait pas le bon nombre de chiffre et que ça risquait d'être remarqué...

Oh les mecs, on se calme... L'effet magique n'est qu'un élément de cette routine qui se veut avant tout comique et rappelez-vous que le fil conducteur c'est le « encore plus loin » jusqu'à la chute finale. Et gardez-vous de réagir en tant que magiciens, imaginez la tête des spectateurs quand vous sortez les Trèfles les uns à la suite des autres et que vous terminez avec des cartes dont la face est entièrement blanche.

Et personnellement, je la trouve très bien cette routine... Na!



**Pierre** aime bien manipuler les cartes et il nous propose de nous montrer *l'Ultra Move* de *Harry Lorayne*.

À cet effet, il fait choisir une carte à **Manka**ï. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu... sauf qu'elle se retrouve aussitôt sur le dessus de celui-ci.

Oh la... ça, c'est encore un mouvement qui n'est pas fait pour mes deux mains gauches.

Mais il faut reconnaître que **Pierre** maîtrise bien son sujet... enfin, « son jeu de cartes » devrais-je dire.

Mankaï propose à présent une routine avec des cordes axée sur des effets de pénétration.

Cela commence par une corde doublée et nouée autour de son cou et sur laquelle sont attachés deux foulards.

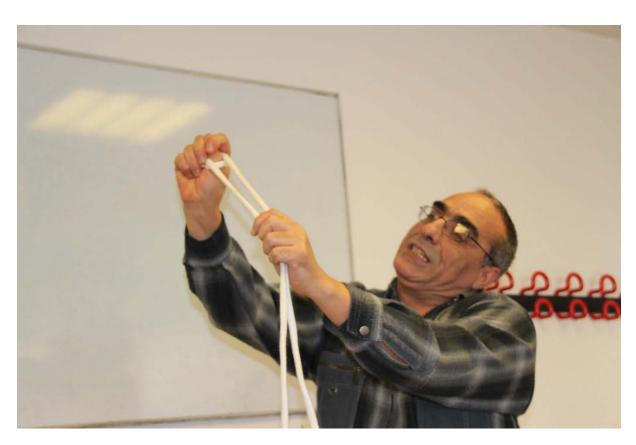


**Stéphane** et **Toff** sont invités à tirer sur les extrémités de la corde, laquelle passe mystérieusement à travers le cou de **Mankaï** pour se libérer tandis que les deux foulards tombent sur le sol.

**Mankaï** nous indique que lorsqu'il présente cette routine aux enfants, il leur explique qu'il faut d'abord s'entraîner avec une seule corde et sur d'autres parties du corps.

Et c'est ainsi qu'il nous montre successivement : la corde à travers le doigt, la corde à travers le genou, la corde à travers la main, et enfin une variante de la corde à travers le cou.

Et en photo, ça donne quelque chose de plus explicite :







Stéphane nous propose ce qu'il nomme une « énorme routine ».

Un clin d'œil au compte-rendu du mois dernier et ma remarque sur l'expression « un petit tour... ».

J'avais indiqué qu'il fallait voir les choses en grand et **Stéphane** a décidé de les voir en « *énorme* ».

Un jeu de cartes, dont une carte est mise dans l'étui sans être montrée.

Le jeu est coupé puis étalé sur la table et **Mankaï** est invité à choisir une carte, en prendre connaissance et à la remettre lui-même face en l'air dans le jeu à l'emplacement de son choix.

Stéphane déclare « Si je ne me trompe pas, c'est le 5T.. »

Et non, c'est bien un 5 mais c'est le 5P. Ah c'est pas tombé loin

Bon, ben on recommence



Une nouvelle carte est choisie – DK - et remise librement dans le jeu.

La carte et les deux qui l'entourent sont sorties de l'étalement.

Ces deux cartes face en bas sont retournées : RK et DT...

Et encore foiré...

Plutôt que se retrouver face à l'implacable logique du « *Jamais 2 sans 3* », **Stéphane** préfère nous donner l'explication de cette routine et nous révéler ce qui aurait du se passer.

Rappelez-vous : une carte choisie est mise face en l'air n'importe où dans l'étalement du jeu.

Cette carte est sortie de l'étalement ainsi que les deux cartes qui l'encadrent. Dans un monde parfait, si on choisit par exemple la DK, les deux autres cartes auraient du être DT et DP, tandis que la DC est retrouvée dans l'étui du jeu.

Voilà, voilà...

Jean-Luc propose de nous montrer un tour « pas tout à fait maîtrisé »...

Au moins, il annonce clairement la couleur.

Jean-Luc précise que c'est un tour inspiré de Bernard Bilis.

Pour ce faire, il utilise deux moitiés de jeu : l'une composée des cartes rouges, l'autre composée des cartes noires.



Mankaï est invité à choisir une des moitiés et à nommer une carte.

C'est la moitié rouge qui est choisie et la Dame de Cœur qui est nommée.

Cette carte est mise face en bas dans le ½ jeu rouge, tout en la laissant dépasser sur le côté.

Et **Jean-Luc** déclare : « *Que je me plante pas.... Merde! Je me suis trompé...* »

Comment lui en vouloir puisque, telle une prédiction, il avait prévenu dès que départ que le tour n'était pas tout à fait maîtrisé.

Malgré tout, il poursuit sa routine.

« Et dans l'autre paquet... »

Et dans l'autre paquet, le noir, **Jean-Luc** met face en bas le Valet de Pique et le Valet de Trèfle, tout en les laissant dépasser sur le côté.



Tout à coup, **Jean-Luc** montre que les deux Valets ont pris une carte en sandwich et c'est la Dame de... Carreau.

« Merde ! Je me suis encore trompé... »

En fait, la Dame de Cœur est toujours dans l'autre paquet, alors qu'elle aurait du voyager...

Et **Jean-Luc** de conclure « En fait, c'est très visuel, mais très compliqué... ».

Si vous avez envie de découvrir cette routine exécutée par *Bernard Bilis* lui-même, il suffit de regarder <u>cette vidéo YouTube</u>.

**Quentin 1** semble avoir des hallucinations car il nous demande si quelqu'un dans l'assemblée voit un fantôme...

Aurait-il fumé des substances... illicites ?

**Quentin** déplie une feuille de papier et nous montre la photo en noir et blanc d'une main qu'il nous affirme être celle d'un fantôme.

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



Et **Quentin**, poursuivant dans son délire hallucinatoire, précise que ce fantôme est celui d'un magicien très célèbre.

J'espère sincèrement qu'il ne va pas aller jusqu'à nous affirmer que c'est la main d'*Aldo Colombini* car je ne supporterais pas de telles inepties, déjà que j'ai frisé les limites avec mon histoire à dormir debout de fête organisée par le Tout Puissant.

Quentin replie la feuille sur laquelle est imprimée cette main

Puis, il fait choisir une carte au « stop! » et c'est un Neuf de Cœur.

Quentin nous déclare alors : « Rappelez-vous... la main... vide... »

**Quentin** déplie à nouveau sa feuille de papier et nous montre qu'une carte est désormais apparue sur la paume de la main : le 9 C.



Ouah... Mais alors, ça existe vraiment les fantômes ?

J'avais présenté il y a déjà un moment une routine intitulée *l'Évadé* d'Alcatraz basée sur le même principe mais utilisant trois pochettes superposées au lieu d'une seule. Je m'étais inspiré d'une routine de **Bill Abbott** intitulée *Edwin Alonzo Boyd* extraite de son double DVD *Close-Up For Kids*.

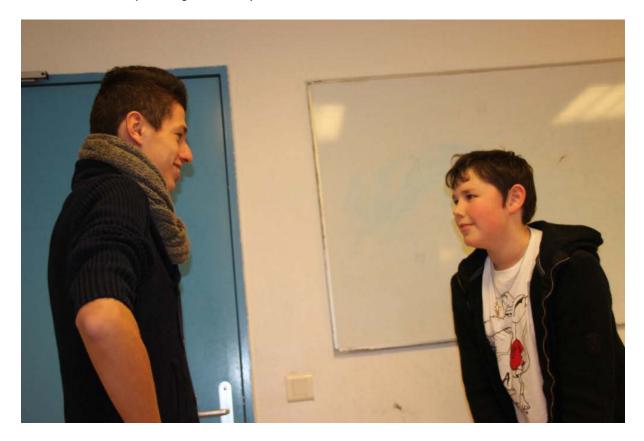
Et notre magicien conteur **Tomarel** avait concocté une savoureuse histoire concernant *Mister Fox*, renard grand amateur de poules, en reprenant aussi ce principe avec trois pochettes.

Un **Quentin** chasse l'autre, puisque c'est **Quentin 2** qui prend la suite.

Mais **Quentin 1** reste dans la partie puisqu'il va jouer le rôle du spectateur.

Une carte est choisie librement puis perdue dans le jeu.

**Quentin** se concentre pour tenter de découvrir l'identité de cette carte mais déclare qu'il n'y arrive pas.



**Quentin 2** remet alors le jeu de cartes à **Quentin 1** pour qu'il le mélange.

Puis, il prend un papier morceau de papier et y met le feu et soudain la carte choisie apparaît dans la main de **Quentin 2**.

Bon... On va dire qu'il y a un gros effort pour trouver une routine originale mais le « *back and front* » est loin d'être maîtrisé, il y a beaucoup d'angles et ça bricole sérieusement pour enflammer le papier.

**Mankaï** propose une alternative au *Back and Front* pour simplifier la manipulation avec le papier flash.

Et **Manka**ï toujours aussi passionné, nous propose une nouvelle routine de corde. Enfin... de « *cordes* » avec un « *s* » car il utilise une corde rouge et une corde blanche.

Le but recherché est de faire passer des nœuds d'une corde vers l'autre.

Pourquoi me direz-vous? Parce que!

Mankaï commence par faire quatre nœuds sur la corde rouge.



Puis, il enroule la corde blanche autour de son poing.



Ensuite, d'une geste non dénué d'une certaine élégance faisant penser à un dompteur faisant claquer deux fouets d'un coup de poignets, il projette vers l'avant les deux cordes, ce qui permet de constater que les nœuds de la corde rouge ont disparu et qu'il y a maintenant trois nœuds sur la corde blanche.

Oui « trois », car il semble que le quatrième nœud ait décidé de vivre sa vie et de disparaître.

Voilà qui clos la réunion.

Je commence à ranger mes affaires et **Marius** avise dans la poche ventrale de mon sac plusieurs petites pochettes et me demande ce que c'est.

Du coup, me voilà en train de détailler les tours de petits paquets que je trimballe avec moi, lorsque j'en avise un que je me propose de montrer puisqu'il est basé sur le *Comptage Elmsley*: il s'agit de *Fly Cards*, d'*Aldo Colombini*.

Je montre ainsi quatre cartes représentant une mouche, et douze cartes blanches. Quatre tas sont formés, chacun comportant une carte mouche.



Vous savez comme c'est énervant d'avoir une mouche dans une pièce.

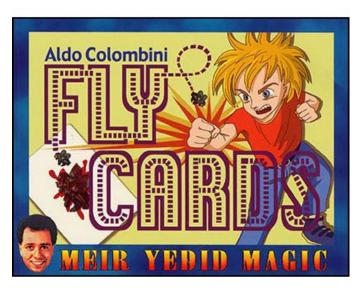
On s'agite pour évincer l'intruse et tout à coup, plus de bruit... Où est la mouche ?



Chaque tas de cartes représente une pièce d'une maison...

La mouche du premier tas est montrée. Le tas est coupé puis les cartes sont comptées une à une : la mouche a disparu.

En fait, la mouche a changé de pièce et est partie retrouver sa copine dans le second tas. Les cartes sont comptées une à une pour montrer deux mouches. Les cartes sont coupées puis à nouveau comptées : les deux mouches ont disparu.



Dans le troisième tas... On trouve désormais trois mouches... qui elles-aussi vont rapidement disparaitre.

Alors forcément, on se dit qu'elles sont passées dans le quatrième tas, que je tapote de la paume de la main.

Les cartes sont retournées une à une... Il y a effectivement quatre mouches... mais écrasées et baignant dans une marre de sang.

Aucune grosse difficulté pour ce tour amusant, que j'ai d'ailleurs commandé à nouveau chez <u>Meir Yedid Magic</u> pour une somme très très modique (\$18 frais de ports compris), car mes cartes commençaient à être passablement usées.

Bon, allez, on garde le reste pour la prochaine réunion qui aura lieu le samedi 15 mars.

Patrice Apprenti Magicien à Vie



### Réunion du 15 mars 2014

Aurais-je – une fois de plus – perturbé certains?

C'est la question qui me passe par la tête en descendant à la salle située au sous-sol de la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche.

Ben oui... Nous sommes pile poil le troisième samedi du mois et malgré cela, nous ne sommes que six à être présents pour cette nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais*.

# La preuve :



## Sont présents :

1 - Patrice3 - Mankaï4 - Toff

3 - Mankaï5 - Marius4 - Toff6 - Quentin

Et pour faire nombre, j'ai mis mon retardeur afin de paraître sur le cliché.

Mais dès que j'ai tourné le dos, c'est le bazar. Des gamins moi j'vous dis...



La bonne nouvelle dans tout cela, c'est que le compte-rendu sera moins long (normalement) à lire pour ceux qui ont le courage de le lire...

La première partie de réunion est traditionnellement réservée aux informations diverses et les traditions sont importantes à mes yeux...



Je signale donc aux membres présents qu'on peut trouver des planches de « Smileys » sur le site dx.com pour une somme très modeste incluant les frais de port... J'ai ainsi commandé – et reçu – deux sets de Smileys. Le premier comporte 810 stickers de 16 millimètres de diamètre (pour un prix de 2,98 dollars) tandis que le second comporte 720 stickers de 24 millimètres de diamètre (pour un prix de 3,86 dollars). Et le tout, frais de port inclus !

« Et alors, quel intérêt ces Smileys? » me direz-vous.

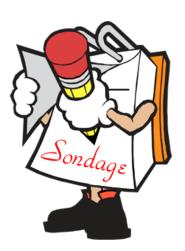
Et si je vous dis « *Have a nice day* », peut-être les anglophones me répondront-ils « *Merci, bonne journée à toi aussi* », tandis que les allergiques à la langue de *Shakespeare* me regarderont avec des yeux ronds, signe de leur incompréhension.

Allons... *Have a nice day...* **Aldo Colombini** et son excellente routine dans laquelle des... S*mileys...* apparaissent au dos de cartes...

Voilà à quoi sont destinées ces centaines de *Smileys* que je n'arrivais pas à trouver en France malgré mes recherches sur Internet.

Mankaï réalise certainement une étude pour un institut de sondage sur un panel représentatif de jeunes (à moins qu'il ne veuille « meubler ») car il demande, le plus sérieusement du monde, à Marius et Quentin, ce qu'ils retirent de leur appartenance au club.

Ah ah... Pas facile de répondre à cela, parce que concrètement l'appartenance à un club de Magie, même si c'est un grand plus, cela ne fait pas tout et c'est quand même la motivation et le travail personnel qui permettent d'avancer.



Ce qui est sur, c'est que nos deux jeunes recrues paraissent très motivées car **Marius** et **Quentin** n'hésitent pas à poser des questions, à se lancer dans des présentations de tours pas toujours aisés.

Finalement, ils nous disent qu'ils sont très contents d'être avec nous et de faire partie du club et que cela leur permet d'apprendre plein de choses.

Comme quoi, on a bien fait de le créer ce MCR...

Comme personne n'a d'autre information à communiquer, nous décidons de passer à la partie que tout le monde attend : la Magie.

\* \*

Et c'est **Alban** qui va débuter cette partie magique avec sa routine des trois cordes.



Trois cordes ? Pas tout à fait...

Car au départ de cette routine, il n'y a qu'une corde. Laquelle est coupée en deux avant d'être reconstituée.

Et savez-vous ce qu'il faut faire pour reconstituer une corde coupée ?

Ben... un nœud.

Allez, on coupe la corde... On fait un nœud... On souffle sur le nœud après avoir compté 1... 2... 3 et hop, le nœud tombe à terre et la corde est à nouveau d'un seul tenant.

À présent, la corde est coupée à deux reprises pour former trois bouts ou plutôt trois morceaux ayant chacun deux bouts... Ce qui fait six bouts.

Les trois morceaux de corde sont noués ensemble et cette corde, reconstituée grâce aux nœuds, est enroulée autour du poing d'**Alban**.

Mais les nœuds disparaissent pour laisser place à nouveau aux trois bouts de corde.



Et c'est à ce moment que démarre l'histoire des trois cordes...

Euh non... l'histoire des trois sœurs... Une petite, une moyenne et une grande... Qui comme toutes les chieuses dans leur genre n'étaient pas contentes de leur sort.

En fait, elles voulaient toutes avoir la même taille, pour qu'il n'y ait pas de différence entre elles... Surement pour se passer leurs fringues. Ah la, la... ça, c'est bien les filles...

Un magicien passant par là leur proposa de les rendre pareilles l'espace d'un instant...

Et **Alban** nous montre que les trois cordes ont à présent la même longueur.

Le magicien repris son chemin et rencontra deux frères jumeaux.

Alban tient à présent en main deux cordes de la même longueur.

Le magicien pensant bien faire, transforma les frères jumeaux en un petit et un grand... au grand dam des intéressés qui n'étaient pas contents du tout.

Alban tient à présent une grande corde et une petite.

Le magicien soucieux d'éviter des problèmes – car le quartier n'était pas sur – rendit les deux frères à nouveau identiques et fila sans recevoir de remerciements – ni de jets de pierres, ce qui est déjà une bonne chose.

Alban tient à nouveau deux cordes identiques.

Finalement le magicien croisa à nouveau les trois sœurs qui avaient repris leur taille de départ : une petite, une moyenne et une grande.



Aban montre que les 3 cordes sont à nouveau de tailles différentes.

**Alban** précise que désormais il démarre souvent sa routine directement avec les trois cordes en main car, mine de rien, il perd deux mètres de cordes à chaque présentation... Et oui, mon pauvre monsieur... C'est la crise.

Mankaï propose de faire un peu de manipulation.

Après des études de médecine, aurait-il décidé de se recycler en ostéopathie ?

À la limite, cela peut m'intéresser car j'ai précisément mal au dos.

Ah, on me signale dans mon oreillette, qu'en fait, il s'agit de manipulation de pièces de monnaie.

Très bien, je le note. Tant pis pour mon dos.

Et voici que Mankaï se met à imiter un motard...



Ah, on me signale dans mon oreillette que je devrais arrêter d'écrire des conneries...

Bon d'accord.

En fait, au départ, Mankaï capture un peu d'air ici et là...

Non, j'vous assure, j'ai arrêté de dire des conneries, c'est la stricte vérité.

À chaque « capture » une pièce est sensée apparaître, sauf que **Manka**ï nous apprend qu'il a les mains moites et du coup, ben les pièces, elles ont du mal à apparaître et il doit s'y reprendre à plusieurs fois.

Finalement, **Manka**ï fait tout de même apparaître une à une, quatre pièces de monnaie.

Et à présent, **Manka**ï se propose de faire voyager ces pièces de sa main droite vers un verre tenu en main gauche.

J'ignore précisément quel cheminement suivent ces pièces mais ça doit être particulièrement douloureux à voir les grimaces de douleur de **Manka**ï.



Bon, l'opération est quelque peu... fastidieuse, du fait des mains moites.

Et oui, certains puent de la gueule ou des pieds... **Mankaï** lui, il a les mains moites. C'est comme ça, on ne peut rien y faire.

Une fois toutes les pièces passées dans le verre, **Mankaï** récupère cellesci et, les tenant dans une main, nous demande si nous avons vu passer les pièces dans son autre main... Avant de nous dire, « attendez, regardez, elles viennent de repasser dans l'autre main ».

Marius et Quentin ne comprennent pas qu'il s'agit d'un gag...

Ah ces jeunes, il faut tout leur expliquer.

Au final, les quatre pièces passent toutes, ensemble, d'une main vers l'autre tenant le verre. Waouh... 4 d'un coup! Et là, ce n'est pas un gag.

Mankaï nous propose maintenant un peu de physique avec des allumettes.

Le premier exercice consiste à souffler dans la direction opposée d'une allumette allumée pour que celle-ci s'éteigne... Et ça marche aussi avec un briquet...

Bon là d'accord, avec le briquet, il y a de la triche.



Oui, Marius... Oui Quentin... Là, c'est un gag...

Ensuite, **Mankaï** nous montre comment faire s'écarter deux allumettes à l'aide d'une troisième.

Pour cela, il faut tenir deux allumettes entre le pouce et l'index et approcher entre les deux une allumette usagée.

Mystérieusement, les deux autres allumettes d'écartent, certainement de peur d'être brûlées comme la troisième allumette...



Alban est invité à se joindre à Mankaï pour une nouvelle expérience.

**Alban** doit prendre deux allumettes, les déposer sur la paume ouverte de sa main tandis que l'autre main doit venir appuyer sur les deux allumettes et faire tourner celles-ci dans le sens des aiguilles d'une montre.

Selon **Manka**ï, la position finale des allumettes pourra donner lieu à une interprétation.

Obéissant, Alban s'exécute.

Mankaï lui demande alors : « Tu as plus de 20 ans ? »

Question mentalisme, il faut reconnaître que **Manka**ï est sacrément observateur car **Alban** a dépassé 70 ans depuis un moment déjà.

Puis **Manka**ï enchaîne : « Et à ton âge, tu joues encore avec des allumettes ? ».

Eh! Marius, eh Quentin... C'est encore un gag...

Non, je précise, au cas où...



Et alors qu'on pourrait se dire que **Manka**ï va s'arrêter là, le voilà qui demande à **Marius** de venir le rejoindre...

Cela dit, nous ne sommes que six aujourd'hui et il va falloir tenir l'après midi...

Vas-y Mankaï, fais nous rêver!

Mankaï demande à Marius de baisser la fermeture éclair de son blouson et, ayant introduit sa main dans l'ouverture, Mankaï en sort une balle en mousse, de couleur rouge comme il se doit.

Mankaï fait ensuite disparaître cette balle en mousse... qui est à nouveau retrouvée dans le blouson de Marius.

Comme **Mankaï** a en fait besoin de deux balles en mousse, le voilà qui en fait apparaître une seconde en dédoublant simplement – et magiquement – la première.

Une balle est prise en main par **Manka**ï et, la seconde est mise dans la main de **Marius**.



Au final, **Marius** se retrouve avec deux balles en mousse en main, celle tenue par **Manka**ï ayant voyagé pour rejoindre sa compagne.

Comme personne ne bouge, je me lève et demande s'il y a des aventuriers dans la salle. **Quentin** se lève et me rejoint.

C'est pour moi l'occasion de lui proposer une aventure dans les sommets enneigés de *l'Himalaya* à la recherche de *l'abominable homme des neiges*. J'ai nommé : le *Yéti*.

Et c'est là justement toute la question : Yéti Yéti pas?

Pour *ceusses* qui n'oseraient pas demander ce que j'entends par là, je répondrai que, très sincèrement, par là, je n'entends pas grand-chose, car il s'agit du pied...

Certains froncent les sourcils dans un signe d'incompréhension totale et je les comprends car le verbe « *entendre* » laisse penser qu'on fait allusion aux oreilles alors que moi, je veux parler de pied.

Pas « *du pied* », car bien évidemment, comme tout le

Pas « *du pied* », car bien évidemment, comme tout le monde, je parle avec ma bouche...).



Ou plus exactement, je veux parler « d'empreintes de pied ».



Bon, commençons par préciser que le *Yéti* ou, comme je le disais précédemment, « *l'abominable homme des neiges* », est une créature, genre « *homme sauvage* », dont la silhouette peut évoquer un grand ours ou un grand singe.

Et, le *Yéti* est sensé vivre au *Népal*, une région himalayenne.

Les scientifiques considèrent que cela relève du folklore local et qu'il n'y a aucune preuve de son existence malgré, ici et là, des découvertes d'empreintes de pas de taille anormale.

Si on en croit cette assertion, *Hergé* aurait donc raconté des conneries dans son ouvrage *Tintin au Tibet* et cela me déçoit sincèrement.

Et moi qui croyais également que *George Lucas* avait engagé le *Yéti* pour interpréter le rôle de *Chubaka* dans *La Guerre des Étoiles...* 

D'autres créatures du même type ont été décrites ailleurs, et notamment au Canada et aux États-Unis, sous le nom de « *Big Foot* » (Grand Pied) ou de « *Sasquatch* » ou encore au Caucase sous le nom de « *Almasty* ».

Alors, ce Yéti... Mythe ou réalité?

**Quentin** est là pour découvrir la vérité et sa quête est celle d'un aventurier à la recherche des empreintes de pied de cette créature.

Fin des précisions.

Je sors un petit paquet de cartes.

Celle sur la face du paquet représente une empreinte de pied de grande taille tandis que les cinq autres cartes sont blanches des deux côtés.

La carte imprimée représentant une empreinte de pied (qui est blanche de l'autre côté) est insérée face en bas à n'importe quel endroit de l'éventail formé par les autres cartes puis le paquet est mélangé à trois reprises.



Les cartes sont ensuite déposées en ligne sur la table et **Quentin** est invité à choisir un nombre de 1 à 6 pour sélectionner une carte.

Il apparait qu'il a eu le nez fin, car c'est la carte avec l'empreinte de pas qui a été choisie.

Mais, c'était peut-être de la chance...

Allez! On recommence une seconde fois.

La carte imprimée est à nouveau insérée face en bas dans l'éventail. Le paquet est ensuite mélangé et le dernier mélange permet de sélectionner deux cartes, histoire de mettre un peu de piment à cette quête.

**Quentin** est invité à mettre une main sur une carte et l'autre main sur l'autre carte. Puis, **Quentin** doit lever une de ses mains pour...

Voyons voir...

... pour éliminer la carte qui se trouve sous cette main et la mettre dans le paquet.

Ça s'appelle le Choix du Magicien mais... Chuttt !!! Il ne faut pas le dire.

La carte qui reste sur la table est très certainement la carte imprimée car **Quentin** a tous les attributs de l'aventurier : un blouson en cuir, une barbe naissante, un chapeau et un fouet...

Ah, on me souffle dans mon oreillette que je devrais changer mes verres de lunettes car je viens de décrire *Indiana Jones* et que cela ne correspond pas du tout à **Quentin**.

Quoi, **Quentin** ne serait donc pas un aventurier?



Et de fait, la carte sélectionnée est entièrement blanche des deux côtés.

# Loupé!

Mais comment Quentin a-t-il pu ainsi se tromper?

Était-ce seulement de la chance la préfère fois ?

Je réfléchis et je me dis qu'il a du être ébloui par la réverbération du soleil sur la neige parce que cette empreinte était « *immanquable* »...



Et pour preuve, je retourne les cinq cartes que je tiens en main : elles comportent toutes une empreinte de pied.

BigFoot, de **Nick Trost**.

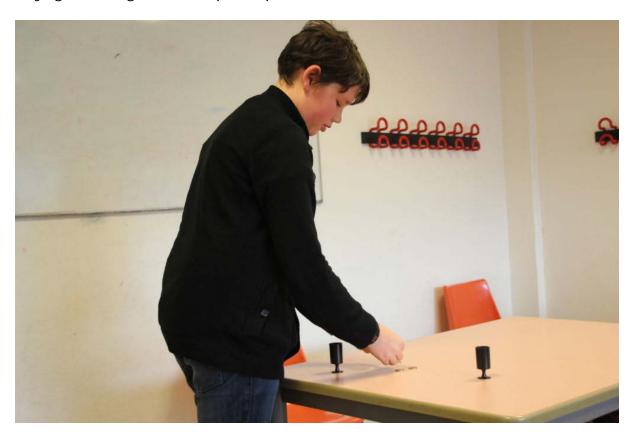
Pas de difficulté technique particulière et un mouvement subtil du magicien japonais **Shigeo Takagi** (cf la routine The Wild Blanks que j'avais présentée dans une réunion précédente et qui figure dans le livre Détour Zen consacré à ce magicien).

Allez, hop! Je file me rasseoir pour laisser la place à Quentin.

Mankaï nous a proposé tout à l'heure un voyage de pièces et Quentin veut nous montrer qu'il est tout autant capable de le faire.

Une question se pose néanmoins... Quentin a-t-il les mains moites ?

Il semble que le problème ne se posera pas car les pièces vont en fait voyager d'un gobelet en plastique vers un autre.



6 pièces – 2 gobelets.

3 pièces sont mises dans un gobelet et 3 dans le second.

Hop! Une pièce voyage et ce sont désormais 4 pièces dans un gobelet et 2 dans l'autre.

On recommence et « *Je me suis trompé...* » s'écrie **Quentin**.

Bon au final, le voyage se passe plutôt bien puisque l'un des gobelets contient maintenant 5 pièces et le second une seule pièce.

Et on peut aller *encore plus loin* (comme aurait dit *Aldo Colombini*...), car si on met les gobelets « *pied* à *pied* » (car « *dos* à *dos* » ce n'est pas possible...) et bien , une pièce traverse carrément un gobelet puis le second avant de tomber sur la table.



Un tour simple, classé dans les tours pour débutants, mais l'essentiel est d'oser présenter quelque chose même basique. Les tours plus difficiles viendront tout naturellement par la suite.

D'autant qu'il faut rappeler que **Quentin** sait à présent faire le *Comptage Elmsley* et ça, c'est nettement plus ardu que cette transposition de pièces.

C'est maintenant notre second benjamin qui se lève avec un journal en main.

« Oh Marius, si on te dérange, il faut le dire tout de suite ».

Prononcée avec un accent marseillais, on pourrait croire cette phrase prononcée par un des personnages de *Marcel Pagnol*.

**Marius** se tient à présent devant nous et, tout en tenant son journal et en le feuilletant, il me met à tourner sur lui-même assez rapidement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, d'une façon qui n'est pas sans évoquer un *Derviche Tourneur*...



Bon apparemment, le contenu des articles ne l'intéresse pas car voilà que **Marius** commence à déchirer son journal.



J'ai envie de lui dire que cela ne sert à rien de s'énerver car ce n'est pas ça qui améliorera la qualité rédactionnelle des « *pisses-copies* » (les journalistes...), mais je me tais.

M'a-t-il entendu, bien que je n'aie prononcé aucune parole, toujours est-il que **Marius** regroupe les morceaux de son journal déchiré et d'une geste ample, le reconstitue en un instant.

Le Journal Déchiré et Reconstitué, façon **Gene Anderson** : un grand classique.

Présenter cette routine à son âge mérite qu'on félicite **Marius** qui a du lire le compterendu de l'Atelier mené par notre ami **Draco** le 11 juin 2008 (comme le temps passe...).

Bon, par contre, tourner sur soi-même à cette vitesse... Euh, là, **Marius**, il faut bien comprendre que le geste doit être effectué lentement, comme si on lisait le journal et la rotation n'a pour but que montrer que tout est normal quand on tourne les pages...



**Alban** nous donne une astuce : il utilise une roulette à pâtissier pour préparer le journal et faciliter la découpe des feuilles lors de la présentation.

**Draco** avait recommandé l'utilisation du journal *l'Équipe* car la trame du papier facilite la déchirure. **Alban** explique que lui, il utilise un format de journal plus petit.



Et tout à coup, la porte de la salle s'ouvre et voici que **Clément** apparaît devant nous.

Ouais, cool, on est sept à présent.

On n'a plus souvent le plaisir de voir **Clément** mais il suit des études au Havre et c'est donc un peu compliqué pour lui. Sa venue prouve qu'il n'a pas

oublié le *Magicos Circus Rouennais* qu'il avait rejoint le 19 janvier 2008 à l'âge de 13 ans et demi.

Que de temps a passé, puisque **Clément** a maintenant 20 ans et qu'il continue à pratiquer la magie et notamment les anneaux chinois.

Nous avons eu l'occasion de nous revoir depuis la réunion du 15 mars et je suis sur – s'il lit le compte-rendu - qu'il appréciera ces deux photos :



**Clément** avec **Draco** présentant sa routine de *Chop Cup*.

C'était le 19 janvier 2008.

Et **Draco** allait devenir une idole pour ce tout jeune magicien.

Quelle idée!



Et voilà le « remake » fait à la demande de **Clément** en date du 22 mars 2014, lors des 50 ans de **Spontus** (Joyeux anniversaire !).

Le regard émerveillé de **Clément** est toujours là et **Draco** n'a pas perdu un seul cheveu depuis (il faut préciser qu'il n'en avait déjà plus en 2008...)

Alors **Marius** et **Quentin**, je vous donne rendez-vous dans 7 ans... en espérant que le **Magicos Circus Rouennais** existera toujours...

Cette digression étant terminée, revenons maintenant à la réunion et à la prestation de **Marius**.

Mankaï intervient pour montrer un effet impromptu pouvant être réalisé avec une serviette ou un mouchoir en papier ou même une feuille d'un bloc ou d'un carnet.

On déchire... On met un peu de poudre magique et hop, c'est reconstitué.



Puis, Mankaï décide de passer à table.

Il a déjà le verre, il ne lui manque plus que l'assiette et les couverts...

Sauf qu'il ne veut pas manger. Il veut simplement faire passer une pièce à travers la table mais sans toucher la pièce.

### Comment?

Et bien tout simplement en mettant la pièce sous un verre, lui même recouvert d'une feuille de papier pour éviter que l'on voit ce qui se passe.



Le premier essai ne semble pas concluant car la pièce est toujours sous le verre.

Et là, Mankaï ne peut pas accuser ses mains moites...

Un second essai... Toujours rien, la pièce reste désespérément sous le verre.

De dépit, **Manka**ï tape sur le verre, toujours recouvert de sa feuille de papier et nous constatons que cette feuille s'écrase sur la table.

En fait, il semble que ce soit carrément le verre qui ait traversé la table.

Et pour preuve, avec un large sourire, **Mankaï** sort de sous la table le verre.

Pour conclure cette routine impromptue, **Mankaï** réussit tout de même à faire passer sa pièce à travers la table.

Nous autres magiciens, nous « consommons » un nombre conséquent de cartes à jouer et cela pose notamment problème lorsque nous offrons au spectateur une carte qu'il a signée et que nous avons brillamment retrouvée dans des conditions parfois impossibles à imaginer.

Le problème vient du fait que les jeux utilisés sont ensuite incomplets et qu'il n'est pas toujours aisé de les compléter ou de les réutiliser.

Enfin ça... c'était avant. Avant qu'on invente de cartes spécialement fabriquées et pouvant être imprimées à la demande.

Je sors une petite pochette contenant des cartes blanches des deux côtés et un jeu de cartes.

Ayant sorti les cartes blanches de la pochette et les ayant montrées de face et de dos, je propose de montrer comment imprimer ces cartes en fonction de ses besoins.

Pour ce faire, je dispose les cartes blanches en deux tas sur la table.

Puis, ayant sorti les cartes de l'étui du jeu et après les avoir mélangées, je propose à **Marius** de me dire « *stop*! » quand il le souhaite tandis que j'effeuille les cartes.

Pour montrer que je ne triche pas,

j'insère, en la laissant dépasser à l'avant, une des cartes blanches à l'endroit précis où **Marius** m'a arrêté dans le jeu.

Puis, séparant le jeu à l'endroit de la carte blanche, je retourne la première portion face en l'air en faisant remarquer que **Marius** aurait pu m'arrêter sur n'importe laquelle de ces cartes.

Je montre de la même façon l'autre portion, en faisant la même remarque.

Ayant reconstitué le jeu, je le mets face en l'air et je fais défiler les cartes pour sortir la carte blanche et les deux cartes qui l'entourent : La Dame de Cœur et le Neuf de Pique.

Tout d'abord, commençons avec la Dame de Cœur et le paquet de cartes blanches se trouvant à ma droite.



La Dame de Cœur est insérée dans le paquet puis, je fais défiler les cartes pour montrer qu'une seconde Dame de Cœur vient d'apparaître à la place d'une carte blanche.

Nouvel étalement pour montrer qu'une troisième Dame de Cœur vient de remplacer une autre carte blanche. Un dernier étalement permet de montrer que le paquet contient désormais quatre Dames de Cœur et plus aucune carte blanche.



Les Dames sont disposées en colonne sur la carte et je propose à présent de réitérer ma démonstration avec le Neuf de Pique.

Le Neuf de Pique est inséré dans le second paquet de cartes blanches et je fais défiler les cartes.

Oh oh... Aucun autre Neuf de Pique n'apparaît. Étrange...

Bon, recommençons.

Et non, toujours rien. Mais que se passe-t-il donc?

Un coup d'œil rapide sur les cartes blanches me permet d'identifier d'où vient le problème...

Je retourne les trois cartes blanches que je tiens en main pour montrer qu'elles comportent l'inscription « *DÉFECTUEUSE* ». Ceci explique cela.



Mais alors, qu'est ce que je vais faire de mon Neuf de Pique?

Tout n'est peut-être pas perdu.

Je prends une des Dames de Cœur et ayant mis son dos en contact avec le Neuf de Pique tout le monde constate qu'un nouveau Neuf de Pique vient d'apparaître au dos de cette Dame.

L'opération est ainsi renouvelée deux autres fois et cela permet ainsi d'imprimer deux autres Neuf de Pique au dos des deux autres Dames.

Une routine amusante qui renouvelle les routines de carte folle ou d'imprimerie.

Out Of Order de Cameron Francis.

Les cartes et un DVD sont fournis à petit prix. Le DVD comporte une seconde routine permettant de faire une transposition de carte choisie.



Seul bémol... le fait de montrer qu'il existe des cartes un peu... spéciales...

Au moment où certains commencent à rassembler leurs affaires pour quitter la salle, je me rappelle que j'ai ramené un truc...

Lors d'une précédente réunion, **Pierre** nous avait présenté son ami *Boris*... Enfin, plutôt « *My Pet Boris* » une application disponible pour Iphone et Androïd, faisant apparaître une araignée.

J'ai trouvé la chose assez cocasse, surtout en constatant qu'on peut également faire apparaître un cafard ou un papillon. Aussi, ai-je acheté l'application et commandé – en Australie, mais pour un prix très raisonnable frais de port compris – les bestioles.

Et je propose de montrer comment tout cela fonctionne avec le papillon.

J'explique que les magiciens ont de tout temps été fascinés par les transformations et les évasions et que *Houdini* présentait notamment une grande illusion avec une malle sur laquelle il se tenait. Puis il était caché par un drap et au final c'est son assistante qui se tenait sur la malle ayant réussi à sortir de celle-ci où elle était enfermée.

Étant un magicien de close-up, je ne peux pas me déplacer avec une malle comme *Houdini* mais je me propose de présenter quand même une grande illusion en me servant de mon téléphone comme d'une scène.



Puis, je dépose dans la paume de **Toff** un petit morceau de papier de couleur verte en expliquant qu'il contient un œuf magique.

J'indique que tout va se passer dans le téléphone et qu'il faut pour cela que je photographie la paume de **Toff**.

La photo étant affichée à l'écran du téléphone, lequel repose sur la paume de **Toff**, je fais un geste magique et voilà maintenant qu'apparait une chrysalide à la place de l'œuf. Première transformation.



Nouveau geste magique et la chrysalide commence à s'ouvrir pour laisser apparaître un papillon aux ailes jaunes et noires. Seconde transformation.

En passant le doigt sous le téléphone, celui-ci apparait dans l'écran et, probablement effrayé, le papillon s'envole avant de revenir se poser juste quelques instants sur sa chrysalide dans la paume photographiée.

Ces transformations successives ont été accompagnées d'une vibration du téléphone.

« Et voilà, le papillon à disparu... Voudrais-tu le voir réapparaitre dans un endroit improbable ? »

Je récupère mon téléphone et demande à **Toff** de tourner la paume de sa main... Au dos de sa paume se trouve un papillon identique à celui vu dans l'écran du téléphone.



Si on le souhaite on peut laisser le papillon en souvenir...

« Euh Toff, rends-moi mon papillon s'il te plait... »

Alors ? Avouez que c'est quand même plus sympa que l'araignée ou le cafard...

Il semble que la Magie avec des téléphones ou des tablettes ait de beaux jours devant elle même si le high-tech ne fait pas tout...

À découvrir sur le site du créateur.



Mankaï nous propose un effet avec deux cartes à jouer.

Et oui, c'est la crise...

En plus, il utilise des cartes « à pas cher » et il a bien raison vu ce qu'il compte en faire...

Laissez-moi vous narrer la chose :

Une carte est pliée sur sa longueur et la seconde est pliée sur sa largeur.

La seconde carte est mise entre la première et magiquement la carte pliée en longueur se retourne mais uniquement sur la moitié de sa longueur.

Non? Vous ne visualisez pas?

Bon... Allez, photo!



Et, prenant le relais de **Manka**ï, je propose de montrer la routine de **Brad Christian** intitulée *Voodoo Zone* extraite de son DVD *How To Do Street Magic* et basée sur le même effet.

J'explique que lorsque je présente cette routine, je sors un jeu de cartes et demande à un spectateur de toucher une carte.

Je décale cette carte vers l'avant du jeu et si la carte touchée est une carte à points, je demande qu'une seconde carte – une figure – soit également touchée. Et vice et versa si la première carte touchée à été une figure.

Les deux cartes sont sorties du jeu et je demande à un spectateur – ici, il s'agit de **Marius** – de plier en deux sur sa largeur la carte à points tandis

que je plie sur sa longueur la carte à figure en laissant le dos apparent.

Les deux cartes ainsi pliées sont posées sur la table l'une derrière l'autre – la carte pliée sur sa longueur se trouvant devant l'autre, et je raconte que dans certaines contrées comme en *Louisiane* ou à

Haïti, on pratique la religion Vaudou et que des rumeurs de sorcellerie

accompagnent cette pratique et notamment le fait qu'elle permet de faire du mal aux gens avec les fameuses « poupées vaudou ».

Je ramasse les deux cartes et j'insère la carte pliée sur sa largeur (désignée comme étant la zone vaudou) dans celle pliée sur sa longueur et en alignement avec son côté gauche.

Puis, je déclare que le Vaudou va prendre possession et entourer la personne visée et, je retourne sur elles-mêmes les deux cartes ce qui rend visible la face de la figure censée représenter une personne.



Et là, commence la Magie du Vaudou quand au fur et à mesure que la carte à figure est poussée dans l'autre carte, on constate que le morceau qui apparaît de l'autre côté s'est retourné. Alors qu'à un bout, on voit la face de la carte – la figure. De l'autre côté, c'est le dos qui émerge.

Il semble que la carte se soit retournée sur elle-même à l'intérieur de la « Zone Vaudou » symbolisée par la carte pliée sur sa largeur et sincèrement, cela doit être vachement douloureux pour cette pauvre figure qui n'a rien demandé à personne et qu'on est en train de torturer...

Ce retournement est très intrigant pour les spectateurs et surtout incompréhensible.

Je déclare que les effets magiques du Vaudou peuvent être irréversibles et je déchire alors la carte à figure sur la moitié de sa longueur et je dépose l'une derrière l'autre ces deux moitiés de carte pour montrer que le retournement est bien réel.

Puis je dépose juste derrière la seconde carte pliée – la « zone Vaudou ».



Visuellement, je trouve que c'est du plus bel effet de disposer les cartes ainsi.



L'effet initial s'appelle *Carte Warp* et a été créé par Roy Walton.

Il y a plusieurs présentations de cet effet ainsi que plusieurs méthodes, dont certaines très visuelles et demandant une dextérité certaine. *LL Publishing* a d'ailleurs publié un DVD dans sa série *The World Greatest Magic By The World Greatest Magicians* dans lequel sept magiciens vous expliquent leur routine.

Cet effet est également un bon moyen de recycler ses vieux jeux de cartes...

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

La prochaine réunion du *MCR* est prévue le samedi 19 avril... troisième samedi du mois... et j'espère que nous serons plus nombreux.

Patrice Apprenti Magicien à Vie



Pour ceux que cela intéresse, en faisant des recherches lors de la rédaction de ce compte-rendu, je suis tombé sur <u>le blog coquelicot69</u> qui recèle quelques photos fort intéressantes sur le thème des poupées Vaudou et bien d'autres thèmes..

## Réunion du 19 avril 2014

Avoir L'Oreille Qui Traîne...

Il ne s'agit pas là de cette expression qui signifie « avoir des oreilles indiscrètes ».

Non, je veux parler ici de la salle de la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche, qui se nomme « *L'Oreille Qui Traîne* ».



Et ce samedi 19 avril 2014 – 3<sup>ème</sup> samedi du mois – le *Magicos Circus Rouennais* a *L'Oreille Qui Traîne*, puisque c'est la salle qui nous a été attribuée.

On peut d'ailleurs se demander pourquoi cette salle, aménagée pour les concerts et autres festivités musicales s'appelle ainsi.

Quoiqu'il en soit nous sommes là, non pas pour faire de la musique, mais pour faire de la magie... Ce qui ne va pas être sans poser quelques problèmes d'ordre technique... En effet, des rideaux noir opaques (c'est presque de saison... Aux Pâques...) empêchent la lumière de pénétrer et une partie des néons a été neutralisée. De plus, personne ne sait comment faire fonctionner la console de commande des éclairages...

Bref, c'est un peu... chaud, mais nous réussissons tout de même à créer un peu de lumière pour installer nos tables.

## Sont présents :

1:Patrice2:Toff3:Alban4:Philippe5:Jacky6:Tomarel7:Mankaï8:Christophe9:Stéphane

Tradition oblige, je sors mon appareil photo et : Clic Clac Canon!



Et en prime, voici la photo prise par **Manka**ï avec son propre appareil... Et c'est également un *Clic Clac Canon* ! J'ai de la concurrence.



La première des informations évoquées concerne mon projet de nouveau site Internet pour le club.



Le site actuel du *Magicos Circus Rouennais* date d'avril 2006. Il a pris la suite du site qui avait été créé en 2002 par **Thibault Forestier** lors de la création du *MCR* – qui n'était, à l'époque, que la rencontre d'une poignée de passionnés.

Les logiciels de création et de gestion de sites ont considérablement évolué, de même que le matériel informatique, et il est à craindre qu'un jour ou l'autre le site ne tournera plus sur les serveurs actuels de *Free* en cas de mise à jour de ceux-ci. Il est donc peut être temps de penser à faire évoluer le site vers quelque chose de plus moderne visuellement et informatiquement parlant et d'envisager de prendre un hébergeur spécialisé.

Après moult essais, j'ai finalement - peutêtre - trouvé le modèle de site qui va bien. Il reste encore à finaliser les couleurs définitives et cela fera l'objet d'un sondage auprès des membres du club.

Le problème étant que mes sondages ne passionnent pas vraiment les foules.

Peut-être ne sont-ils pas suffisamment intéressants. Tiens, il faudrait peut-être que je fasse un sondage à ce propos...

On devrait avoir quelque peu progressé sur l'aspect du futur site d'ici la prochaine réunion prévue le samedi 17 mai - 3<sup>ème</sup> samedi du mois...

Autre actualité, plus magique celle-ci : le Festival International des Magiciens de Forges Les Eaux, 27ème édition. Un festival raccourci de moitié le groupe Partouche qui accueille ce festival étant touché par la crise et ayant exigé que le déroulement se fasse sur cinq jours seulement au lieu des dix jours habituels.

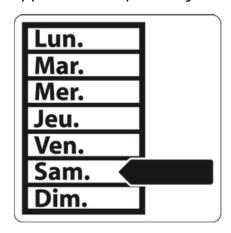
Mais on devrait être satisfait au niveau qualité car des artistes comme *Gaétan Bloom*, *Norbert Ferré* et **Draco** sont au programme.



Le 12<sup>ème</sup> anniversaire du *Magicos Circus Rouennais* doit être célébré en juin et depuis la réunion qui fait l'objet de ce compte-rendu, notre ami **Théo** a proposé de nous réunir chez lui au *Château de Ferrières en Bray*.

Comment refuser une telle proposition ? Du coup, l'anniversaire se fera le 21 juin  $-3^{\text{ème}}$  samedi du mois.

<u>Aparté</u>: Certains d'entre vous se demande peut-être pourquoi j'ajoute après chaque date de réunion « 3ème samedi du mois ». C'est ce qu'on appelle une « private joke », une plaisanterie destinée à l'un des membres



du club qui, depuis qu'il en fait partie, n'a toujours pas assimilé le fait que les réunions se déroulent – en principe – le 3ème samedi du mois... sauf quand j'en ai décidé autrement et qu'il y a un calendrier des réunions sur le site... D'où parfois un appel du genre « Euh Patrice, je suis devant la porte de la MJC... Il n'y a personne.. Pourtant, on est bien le 3ème samedi du mois... ».

Comme je suis un mec sympa, je ne mets pas son nom... Il est membre du club depuis le 22 septembre 2007, à vous de trouver.

**Alban** signale qu'il a une bombe zombie dont il souhaite se débarrasser car il n'utilise pas ce modèle.

Christophe qui est toujours à la recherche d'un modèle précis est plus qu'intéressé parce que cette boule correspond justement à ce qu'il recherche. Du coup, Alban lui propose cette boule à zéro euro et Christophe se déclare acheteur. Affaire conclue!



Jacky nous rappelle que, même si sa boutique en ligne n'existe plus, il est toujours en mesure de faire profiter les membres du club de tarifs intéressants sur du matériel de Magie (environ 5000 articles en fait...). Il regrette un peu que son aventure commerciale n'ait pas eu plus de succès, malgré, dit-il, les prix les plus bas du marché en France.

Bon, fin des infos et place à la Magie...

Et c'est **Manka**ï qui, trépignant d'impatience, souhaite nous montrer deux tours.

Il précise « Bon, le premier, c'est le premier... »

Et nous, face à cette logique implacable, nous répondons, tous en cœur : « Et le deuxième, c'est le deuxième... ».

Pour le premier tour (celui qui est le premier...), **Mankaï** sort un jeu de cartes et demande à **Alban** de choisir une carte et de conserver celle-ci.

**Manka**ï sort à présent une sorte de crécelle et affirme que c'est pour *implorer* les esprits...

Nous, on pense que c'est plutôt pour « *invoquer les esprits* » mais bon, l'un n'empêche pas l'autre...



Et Mankaï de nous préciser que quand l'esprit est là, la crécelle retentit.

Notre ami s'est positionné sur la scène de la salle et tient un drap de couleur noire dont il se sert pour dissimuler la crécelle car les esprits sont d'un *surnaturel* timide.

« Esprit, es-tu là? ».

Un bruit de crécelle retentit tandis que nous pouvons voir que **Mankaï** tient le drap avec sérieux mais également avec ses deux mains.



« Esprit, est-ce que la carte d'Alban est noire? » Pas de bruit.

« Esprit, est-ce que la carte d'Alban est rouge ? » Bruit de crécelle.

Bon, on est au moins sur d'une chose... L'esprit présent dans cette salle n'est pas daltonien ou alors il sait qu'il n'y a que deux couleurs dans un jeu de cartes...

« Esprit, est-ce que la carte d'Alban est un Carreau ? » Pas de bruit. On en déduit donc que c'est un Cœur.

« Esprit, est ce que la carte d'Alban est un Cœur ? » Pas de bruit.

Alors là, j'crois qu'il y a un problème...

**Mankaï** renouvelle sa question en haussant le ton : « Esprit, est ce que la carte d'Alban est un Cœur ? »

Un bruit de crécelle retentit, qui nous apprend deux choses : La carte d'**Alban** est bien un Cœur et l'esprit est sourd comme un pot...

Bon finalement, l'esprit parvient à découvrir que la carte d'**Alban** est le Roi de Cœur.

À la fin de la routine, **Mankaï** repose son drap et remonte sa braguette.

« Euh... ôte-nous d'un doute... C'est bien un esprit qui faisait retenir la crécelle, hein ? ».

À moins que ce ne soit une *braguette magique*... accessoire indispensable des magiciens.

Le second tour (qui est le second...) va nous faire perdre la tête... Enfin du moins celle de **Stéphane** qui s'est porté volontaire.



La tête de **Stéphane** est enfermée dans une boite comportant une ouverture sur le devant, sur laquelle est ensuite disposé un panneau qui masque ainsi le visage de **Stéphane**.





Puis, **Manka**ï transperce la boite de part en part sur le côté à l'aide de plusieurs piques.

Le panneau avant est ouvert...

Nous constatons que la boite est belle et bien transpercée et que la tête de **Stéphane** a disparu.

**Mankaï**, qui a fabriqué ce matériel, nous demande notre avis.

Des conseils sont donnés ici et là et pour ma part je parle de l'importance de la maîtrise des angles.

Dernière remarque, la décoration intérieure de la boite est peut-être à revoir.

Depuis que la réunion a eu lieu, j'ai vu une *tête* au sabre (mais sans les sabres...) présentée au Festival de Forges et je vous laisse juge...



**Philippe** travaille souvent le samedi – que ce soit le troisième du mois ou pas. C'est donc difficile pour lui de venir aux réunions. Mais aujourd'hui, il est en vacances et il a donc décidé de nous rendre une petite visite.

Pour ceux qui ne connaissent pas **Philippe**, c'est celui qui présente toujours des tours « *énervants* ». Simples... Mais énervants. On adore.



Aujourd'hui, il ne va pas nous présenter un nouveau tour mais une version modifiée d'un tour qu'il nous avait déjà présenté.

**Philippe** dispose sur la table trois petites pierres de couleur en forme de cœur : un cœur rouge – un cœur vert et un cœur bleu.

Puis, il nous montre trois boites en métal – toutes identiques – et vides.

Tandis que **Philippe** aura le dos tourné, **Toff** doit choisir l'un des cœurs, le laisser à sa place est intervertir la position des deux autres.

Évidemment, si **Philippe** se retourne maintenant, il va tout de suite savoir quelle pierre a été choisie.

C'est pourquoi, une fois le choix de la pierre et l'inversion des deux autres effectués, les pierres sont chacune mises dans une boite.



Après, **Philippe** se tourne vers nous et déclare que pour corser un peu la chose, **Toff** va devoir à présent intervertir les boites deux à deux, autant de fois qu'il le souhaite.

Ceci ayant été fait, **Philippe** prend chaque boite... la porte à son oreille... Secoue la boite, l'ouvre et regarde la pierre s'y trouvant.

Ayant fait ce rituel avec les trois boites, **Philippe** annonce sans se tromper quelle est la pierre qui avait été choisie.

Forcément, on se dit que le matériel est truquée mais que nenni...

C'est simple, mais subtile... et énervant.

Mankaï, jamais à court d'idée, demande si, avant de mettre les pierres dans les boites, on peut mélanger les boites...

Chacun y va de sa proposition pour rendre l'effet encore plus incompréhensible et une fois encore, **Philippe** a réussi à nous intriguer.

« Tu devrais prendre des vacances plus souvent pour venir nous voir, Philippe... »

Il est 16h15 et **Éric** fait son entrée.

Et de 10!

C'est maintenant **Jacky** qui nous propose de tenter une prédiction.

« Enfin non, dit-il, ce n'est pas un tour mais une expérience... Parce qu'une expérience, ça peut rater.. et pas un tour. »

Ouais, alors là, je ne suis pas d'accord. Les tours, ça peut se rater... Je peux donner des noms... le mien figurant en premier dans la liste.

Pour cette « *expérience* », **Jacky** sort deux cartes du jeu et demande ensuite à **Stéphane** de couper le jeu et de distribuer les dix premières cartes de son paquet de coupe.



**Stéphane** doit ensuite prendre ces dix cartes et les mettre derrière son dos et prélever quelques cartes de ce paquet et les remettre sans en donner le nombre sur le dessus du jeu.

Pendant cette phase du tour... Euh non, de « *l'expérience* »... **Jacky** détourne la tête.

**Jacky** prend maintenant le jeu et distribue dix cartes sur la table, précisant que c'est le nombre maximum de cartes que **Stéphane** aurait pu déposer sur le dessus du jeu.

**Stéphane** est à présent invité à compter secrètement le nombre de cartes qu'il a conservées.



**Jacky** fait ensuite défiler les dix cartes, la face de celle-ci tournée vers **Stéphane** qui doit mémoriser la carte se trouvant à la position correspondant au nombre de cartes qu'il a conservées.

Les dix cartes sont ensuite mélangées avec les cartes de **Stéphane** et perdues dans le jeu.

**Jacky** sort à présent une carte du jeu, mais ce n'est pas la carte mémorisée par **Stéphane**.

L'expérience aurait-elle... foirée.

**Jacky** propose de recommencer, puis attire notre attention sur les deux cartes posées sur la table à titre de prédiction.

Il y a un 3P et un 7K et **Jacky** annonce que la carte de **Stéphane** pourrait être le 3K... Ce qui est exact.

Puis **Jacky** indique que 3 + 7 font 10 et la carte de **Stéphane** est retrouvée à cette position dans le jeu.

Ce tour est une variante de *Vietnam* crée par *Dominique Duvivier* et qu'on peut retrouver dans *l'École de la Magie volume 6.* 

**Dominique Duvivier** y raconte d'ailleurs une histoire relative à la création de ce tour en précisant qu'il ignore si elle est vraie ou non...

Bon, je dois avouer que cette succession de 10... 10 cartes distribuées, la somme des cartes de prédiction qui fait 10, la carte retrouvée à la 10ème position... me gène un peu...

Du coup, j'explique comment se déroule la version originale créée par *Dai Vernon* et le fait que la carte du spectateur peut en fait être retrouvée à une toute autre position que la dixième position.



C'est mon côté... Casse C. € 6 ...



**Jacky** enchaine maintenant avec les quatre As qui, ayant été sortis du jeu, y sont à nouveau perdus.



Le but étant bien évidemment de les retrouver d'une façon originale.

Ainsi, concernant l'As de Trèfle, pourquoi ne pas épeler A-S-D-E-T-R-E-F-L-E pour le faire surgir.

Ensuite, choix ardu, il faut décider « Carte du dessus ou carte du dessous ? » pour faire apparaître un autre As.

Le troisième As apparaît au « *Stop!* » du spectateur et le dernier, il suffit de le faire remonter sur le dessus du jeu et hop le voilà!

Ah mince, c'est un 7K... Allez, on compte sept et hop le dernier As a été retrouvé... Sauf qu'on tombe sur une Dame.

Et Jacky de conclure « Ah cette fois-ci je me suis vraiment planté... »

Bon allez on recommence.

Au final, on retombe sur le « 7K », mais c'est normal, et après avoir compté sept cartes, le dernier As tant attendu fini par apparaître. Ouf !

La plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin (dixit *Aldo Colombini* en parlant d'un de ses propres tours...)

Jacky déclare : « Mais il y a des gens qui n'aiment pas les As et... »

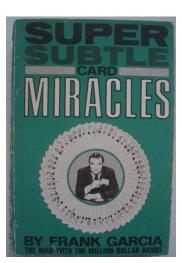


Les quatre cartes distribuées face en bas sur la table sont retournées : il s'agit des Rois.

Le jeu est étalé face en bas et, face en l'air, le 7K semble nous faire un clin d'œil. Le 7K est sorti du jeu.

**Jacky** propose d'épeler le mot SEPT et bien évidemment les quatre As font leur réapparition tandis que le 7 a disparu.

Ace Faroleros de **Frank Garcia** et **Al Leech**, un tour que l'on peut retrouver dans le *Very Best Of Frank Garcia* et qui est paru initialement en 1973 dans *Super Subtle Card Miracles*.



Peut-être l'ai-je déjà dit dans un précédent compte-rendu, mais si vous recherchez une référence de tour ou de livre ou une référence sur un auteur en Magie, allez jeter un œil sur le site <a href="http://archive.denisbehr.de/">http://archive.denisbehr.de/</a> c'est une mine de renseignements. Par contre, c'est en langue anglaise.

**Christophe** prend la suite en nous annonçant qu'il va refaire le tour qu'il avait présenté il y a trois mois mais en éliminant ce qui nous avait titillés.

Il fait ici allusion au tour de *Guillaume Botta* extrait du DVD *Vision*, qu'il nous avait présenté lors de la réunion du 18 janvier 2014.

Voyons les modifications apportées...



Tout d'abord, **Christophe** sort du jeu une carte qu'il désigne comme sa carte magique. Sans nous la montrer, il la dépose face en bas sur la table.

Puis, **Christophe** annonce : « Ce n'est pas un tour mais une expérience, donc j'ai le droit de louper, parce que je vais faire une sorte de prédiction ».

Une nouvelle carte est sortie du jeu qui – sans nous être montrée – est également posée face en bas sur la table.

Ah le coup de « *l'expérience* » pour se dédouaner quand on loupe un tour, c'est vraiment trop fort, il faudra que je m'en souvienne.

**Christophe** demande à présent à **Alban** de penser à une carte. N'importe laquelle.

**Christophe** ajoute que souvent les gens choisissent du cœur... et effectivement **Alban** indique qu'il a choisi la *Dame de Cœur*.

Sauf que **Christophe** nous avoue que la Dame de Cœur ne correspond pas à sa prédiction qui est le 8K... et d'ajouter : « *Ce n'est pas grave, je vais faire un tour de sandwich et je sors la carte jumelle de ma carte de prédiction c'est-à-dire le 8C. Cela dit, ça m'aurait arrangé que tu choisisses le 8K mais là, tu as choisi la Dame de Cœur... Mais ma carte magique va peut-être m'aider ».* 



Christophe prend sa carte magique et l'insère entre les deux 8 rouges.

Et tout à coup, il nous montre que la carte entre les deux 8 est la Dame de Cœur.

« Ah Très bien, maintenant je vais vous faire un tour de sandwich »

Christophe fait choisir une carte à un des membres de l'assemblée et c'est le Valet de Cœur (VC) qui est ensuite perdu dans le jeu.

**Christophe** prend à présent les deux 8 rouges et les passe très rapidement dans le jeu où ils ont capturé une carte... Mais cette carte n'est pas le VC. C'est la Dame de Cœur.

Mais alors... Où est le Valet de Cœur?

Sur la table, à la place de la carte magique.

Bon, c'est vrai que c'est plus cohérent présenté comme cela.

**Christophe** nous apprend qu'il s'est lancé dans le tourisme. Il organise des voyages avec son agence *Travel Magic*.

**Christophe** nous montre plusieurs petites cartes publicitaires vantant tel ou tel lieu à visiter.

**Éric** est invité à choisir une destination et à mettre la carte choisie dans un porte-cartes tandis que **Christophe** détourne la tête.



Éric a choisi de faire un Safari en Normandie.

Christophe déclare que maintenant qu'on a décidé où on allait, il faut décider de la durée du voyage.

Pour cela, **Christophe** tend à **Philippe** une boite métallique circulaire contenant un dé également en métal et lui demande de choisir une face et de mettre par-dessus le couvercle.

Ainsi, le voyage pourra durer d'une journée à six jours.

Ceci étant fait, **Christophe** déclare qu'il faut maintenant fixer le prix du voyage. Pour cela, il sort un jeu de cartes dont les dos représentent des billets de 100 euros.

Une carte est choisie au « *Stop*! » par **Toff**. C'est le Quatre de Pique qui est ensuite perdu dans le jeu sans avoir été montré à **Christophe**.

Christophe se tourne à présent vers Éric et lui dit qu'il pense lui proposer un safari... et il sort la carte Safari en Normandie du portecartes.



Puis se tournant vers **Philippe**, il lui annonce qu'il partira 6 jours.

Le couvercle métallique est soulevé et effectivement la face 6 est visible.

Se tournant enfin vers **Toff**, il lui déclare qu'il va lui faire un prix serré... 400 euros. Et **Toff** reconnait que sa carte était un 4.

Un tour créé par **Christophe** à partir de plusieurs éléments. Il nous précise qu'il a acheté le porte-cartes à **Draco** et que pour que le spectateur choisisse le bon compartiment, il a mis ses cartes de visite de l'autre côté.

Comme quoi, il suffit parfois d'avoir le matériel pour ensuite trouver l'idée... à moins que ce ne soit le contraire...

Dis Christophe, tu l'as trouvée comment cette idée ?

**Christophe** nous a montré un jeu de cartes avec des dos représentant des billets de 100 euros. Je saute sur l'occasion pour montrer deux jeux que j'ai fait faire sur le site *snapfish.fr.* Il y a un jeu avec un dos supportant le logo du *MCR* et l'autre supportant un personnage faisant une cascade avec un jeu de cartes.

Je vous déconseille totalement ce site. Les cartes, au format incertain, sont d'une qualité médiocre mais pire, les dos sont mal centrés et l'image pas positionnée de façon identique sur toutes les cartes. Bref, j'aurais mieux fait de garder mon argent sur ce coup là.

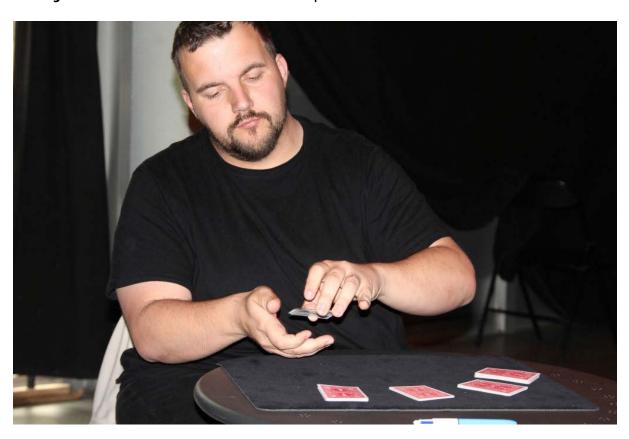
**Jacky** signale que le site MPC MarkingPlayingCard.com propose de fabriquer des jeux personnalisés et qu'il faut compter 25 euros pour un jeu de cartes avec 52 dos différents. Pour un jeu de qualité supérieure avec un dos personnalisé unique, il faut compter 15 euros frais de port compris.

**Jacky** propose de nous montrer un petit tour muet.

Donc sans parole?

Quatre As. Quatre tas de cartes.

Jacky met un As sur chacun des tas puis rassemble les tas.



Et la Magie opère car les 4 As se retrouvent immédiatement sur le dessus du jeu et tout ça sans prononcer un mot.

Jacky poursuit sur sa lancée, signe qu'il a beaucoup travaillé.

C'est **Éric** qui fait le spectateur et qui choisit une carte, laquelle est ensuite perdue dans le jeu.

Une pichenette sur le jeu face en bas et l'As de Pique se retourne.

Et les trois autres As sont en dessous.

Les As sont posées à gauche sur la table et la carte choisie par **Éric** fait son apparition et est posée à droite.

Ne me demandez pas comment elle a fait son apparition, je ne m'en rappelle plus et mes notes sont plus que muettes sur le sujet.

Eh... Ce n'est pas évidement de regarder, de prendre des photos, de prendre des notes et tout ça en même temps. D'ailleurs, je me rends compte que tout à mes notes et à regarder, j'en ai oublié de prendre des photos.

Et en regardant celles qui m'ont été adressées par **Mankaï**, il n'y a rien non plus.

Donc, soit nous étions subjugués par **Jacky** et sa prestation, soit l'esprit à la crécelle à effacé cette partie de réunion de la carte mémoire de nos appareils photos...

Mais pour revenir à la routine en cours...

**Jacky** nous rappelle que la carte choisie est à droite mais on se rend compte qu'il y a désormais les As.

Mais alors... effectivement, à gauche, il y a la carte choisie.

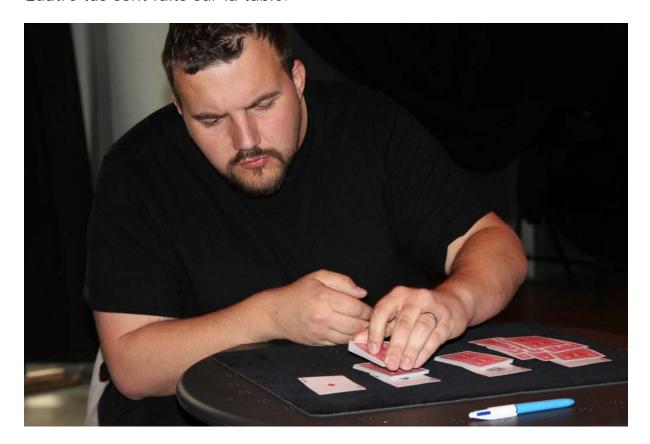
Une routine de *Dominique Duvivier*.

Je soupçonne **Jacky** de bien aimer **Dominique Duvivier**...



Comme personne ne semble décidé à enchaîner, **Jacky** nous propose de montrer comment font les tricheurs pour perdre les quatre As dans un jeu, de quatre manières différentes.

Quatre tas sont faits sur la table.



On prend le premier As.

Une technique consiste à mettre l'As sous le premier paquet de cartes. On peut aussi le mettre dessus... Mais **Jacky** va le mettre au milieu du paquet.

Pour le second As, on va se servir des deux premiers paquets et perdre l'As au milieu.

Le troisième paquet est mis sur les deux précédents ; l'As est posé dessus, et la technique consiste en quelques coupes pour perdre l'As dans le paquet.

La quatrième technique consiste à mettre tout simplement l'As sur le dernier paquet et à poser le reste du jeu par dessus.

Et pour retrouver ces As, car c'est quand même le but ultime, on peut faire appel à un magicien.

Le magicien utilise à cet effet sa carte fétiche – une carte invisible - qui est le Deux de Pique.

On la jette dans le jeu, on étale le jeu et hop, le 2P se retrouve face en l'air dans le jeu face en bas.

Ce 2P permet dans un premier temps de retrouver l'As de Pique car en étalant à nouveau le jeu, c'est à présent l'As de Pique qui est face en l'air.

Pendant ce temps là, le 2P est remonté sur le dessus du jeu et va permettre à présent de retrouver l'As de Cœur. Pour cela, le 2P est perdu face en l'air dans le jeu au moyen d'une coupe. La carte qui se trouve sur le dessus du jeu est retournée et on constate que c'est l'As de Cœur.

Pour l'As de Trèfle, il suffit d'épeler son nom en distribuant les cartes sur la table... On retourne la dernière et c'est l'As de Trèfle.



La carte qui suit est une carte quelconque qui est posée face en bas sur la table. Le jeu est ensuite étalé pour montrer le 2P face en l'air au milieu.

Ce 2P est sorti du jeu et est frotté sur la carte quelconque, laquelle est retournée pour montrer le dernier As, l'As de Carreau.

Les As Gangsters – face qui ? Dominique Duvivier bien sur !

Enfin, plus exactement *Alexandra Duvivier* si on regarde le DVD *l'École de la Magie volume 6*.

Là maintenant j'en suis persuadé... **Jacky** adore la Magie de **Dominique Duvivier**.

Et sur quoi **Jacky** va-t-il enchaîner maintenant?

Apparemment rien car il laisse la place à Éric.

**Éric** sollicite l'aide de **Philippe** en lui demandant de choisir une carte au « *Stop*! ».



Cette carte est remise face en bas dans le jeu face en bas.

D'une savante manipulation (genre torture pour cartes) pour retourner le jeu, la carte choisie est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas...

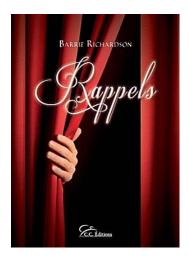
La carte est à présent remise face en l'air dans le jeu face en l'air.

Le jeu est à nouveau retourné par la *savante manœuvre*... puis il est étalé pour montrer que la carte choisie est à présent face en bas dans le jeu face en l'air.

**Éric** a utilisé le jeu de **Jacky** et c'est très malin de sa part car on peut considérer que le jeu est désormais... niqué. Une « savante manipulation » mais plutôt destructrice...

Christophe sollicite également Philippe en lui demandant de penser à une carte et de la sortir du jeu.

La carte est ensuite remise dans le jeu et **Christophe** demande à **Philippe** d'imaginer un ruban en tissu tenu verticalement supportant les nombre de 1 à 52 et en faisant défiler son doigt de s'arrêter quand il veut.



**Philippe** déclare s'être arrêté sur 12.

On distribue sept cartes. On vérifie que la carte choisie ne se trouve pas parmi elles et on continue la distribution jusqu'à 12.

La 12<sup>ème</sup> carte est retournée : c'est la carte choisie.

Une routine subtile intitulée « *La carte au nombre* » par *Barrie Richardson*, extraite du livre *Rappels*.

Cette routine me rappelle, dans son principe, une routine de **Jean-Pierre Vallarino** intitulée *Impossible Topit Card Transfer* et du coup, j'en profite pour l'expliquer.



L'effet : une position choisie secrètement dans un jeu par un premier spectateur permet de déterminer une carte connue de lui seul. Cette carte voyage mystérieusement dans le jeu à la position choisie par un second spectateur. Un tour à découvrir dans la partie secrète du site.

Éric souhaite nous montrer un petit gadget commercialisé par Tenyo.



Il s'agit d'une petite valise miniature d'où **Éric** extrait un *tee* de golf. Vous savez, ce petit morceau en... plastique? – destiné à supporter la balle avant qu'elle ne soit propulsée dans les airs. Rien d'autre dedans.



**Éric** referme la valisette et l'ouvre à nouveau pour montrer qu'une balle de golf y a fait son apparition. Il sort cette balle pour nous la montrer.

« Et alors? », me direz-vous.

Ben, outre l'apparition de la balle, le problème résulte dans le fait que la mini valise est manifestement trop plate pour que cette balle de golf puisse y tenir.

La *mallette de la 4*<sup>ème</sup> dimension. Une version miniature de la valise contenant un ballon de basket.



Bon, ben mine de rien, les heures se sont écoulées sans que l'on s'en rende compte et il est à présent l'heure de se séparer... Snif... Mais avec la promesse de se revoir très prochainement.

La réunion du mois de mai, le mois où on peut faire ce qui nous plait, aura lieu le samedi 17 mai... Troisième samedi du mois. Et nous, il nous plaira de faire à nouveau un peu, beaucoup, de Magie.

La logique de la périodicité des réunions est respectée et on peut sincèrement se demander comment certains peuvent encore se tromper de date... ©

Chuttt !!!

Allez, au mois prochain!

**Patrice** Apprenti Magicien à Vie

## Réunion du 17 mai 2014

Selon l'adage bien connu :

«En avril, ne te découvre pas d'un fil...»



Mais...



Et si on faisait un peu de Magie?

En plus, ça tombe bien, c'est le jour de la réunion mensuelle du *Magicos Circus Rouennais*, vous savez, celle qui se déroule en principe le 3<sup>ème</sup> samedi du mois...

Aujourd'hui, il fait un temps superbe au point que c'est presque dommage de devoir s'enfermer dans la salle Galilée au sous-sol de la **MJC**.

Un des membres présents propose d'ailleurs d'aller s'installer sur la pelouse dehors...

J'vous raconte pas les cartes en cas de coup de vent.

La raison l'emporte et nous restons donc dans notre salle.

## Sont présents :

1 - Patrice

3 - Alban

5 - Jacky

7 - Pierre

9 - Tomarel

11 - Marius

2 - Philippe

4 - **Toff** 

6 - Vincent

8 - Christophe

10 - Quentin

12 - **Éric** 

Je sors mon appareil photo et « Clic Clac Canon! »



Ceux qui ont le regard acéré de l'aigle à la recherche de sa proie, remarqueront tout de suite qu'**Éric** n'est pas sur la photo, alors qu'il est dans la liste des présents...

Non, **Éric** n'est pas un vampire qui donc, n'apparait ni dans les miroirs, ni sur les photos, c'est juste qu'il est arrivé un peu après que la photo ait été prise. Tant pis pour lui.

Pour éviter de perdre du temps, nous attaquons tout de suite la partie « *informations magiques* » et c'est moi qui démarre en installant mon ordinateur portable pour montrer l'aspect du site vers lequel nous nous dirigeons.

Trois projets étaient proposés et c'est celui à fond noir qui emporte les suffrages actuellement.

En parlant de « *suffrages* », j'ai été amené à pousser un coup de gueule car je n'avais eu que 16 votes à mon sondage sur les trois projets. **Éric** s'était un peu étonné de ma réaction et m'avait demandé combien de votes j'espérais.

La réponse parle d'elle-même puisque nous sommes montés de 16 votes à 22, et qu'à l'heure où je rédige ce compte rendu, nous en sommes à 27.



Comme quoi, râler cela produit (parfois) son effet.



Sans compter qu'il parait que cela est bénéfique pour la santé, car **Éric** m'a adressé ce lien qui fait référence à une étude menée par des chercheurs allemands et reprise dans plusieurs médias, selon laquelle « <u>exprimer sa mauvaise humeur allongerait l'espérance de vie</u> ».

**Éric** m'a envoyé ça, soit pour me taquiner, soit pour me faire râler... et ainsi m'aider à devenir centenaire. Merci **Éric**!

La seconde information concerne le *Festival International des Magiciens* de Forges les Eaux qui s'est déroulé du 23 au 27 avril 2014, dans une formule « *écourtée* » par rapport aux autres années ; la raison officielle invoquée par le *Groupe Partouche* étant « *la crise* ».

Festival de durée réduite mais toujours d'une grande qualité.

J'ai fait quelques photos (environ 200...) et une partie d'entre elles se trouve désormais sur notre site dans la rubrique « <u>Infos Magiques divers – Forges 2014</u> ». Cela ne remplace pas le spectacle lui-même, mais cela donne quand même un apercu.

Pressé de questions par les autres membres, je parle de mon ressenti – très positif – et notamment de la découverte d'un artiste que je ne connaissais absolument pas en la personne de *Tim Silver*, lequel peut aisément rivaliser avec *Hans Klok* ...

Je ne suis pas un fan absolu de grande illusion – loin s'en faut mais il faut reconnaitre que ce que fait ce garçon est d'une grande qualité.

Et en plus, il m'a paru très sympa et très humble au vu des quelques mots échangés avec lui.

J'ai bien aimé également la prestation de *Chris* et *Rick*. On se demande d'où sortent tous ces animaux produits à partir d'un simple carton auparavant transpercé de toutes parts.



Quant à *Gaétan Bloom*, un grand moment de scène sublime (un peu long mais c'était peut-être voulu par la programmation...).

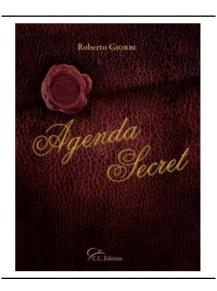
Un rappel concernant le *12*<sup>ème</sup> anniversaire du club qui sera célébré chez **Théo** lors de la dernière réunion de l'année magique 2013-2014.

12 ans déjà! Et toujours autant de trucs à apprendre en Magie. Décidément je resterai apprenti magicien à vie.

En vrac, sont évoqués la chaine YouTube <u>Magigazine</u>, le magazine vidéo français dédié à la Magie présenté par *Calix* et *Chakkan*, et également les <u>World Product Reviews</u> présentés par *Craig Petty* et *David Penn* (anglophobes s'abstenir...).

J'indique que pour la somme de 5 dollars, j'ai fait l'acquisition d'un DVD promotionnel d'**Aldo Colombini** en port gratuit chez *Penguin Magic* et pour le fun, **Jacky** signale que *Paris Magic* serait à vendre... (pour comprendre il faut avoir lu le <u>compte-rendu du 18 janvier 2014</u>)

Les 12 ans du club étaient évoqués tout à l'heure et, comme chaque année, j'invite les membres à faire leurs propositions afin de faire évoluer nos réunions. **Christophe** suggère de proposer un thème basé sur un effet ou un même tour que chacun présenterait à sa manière, à charge pour les autres d'apporter leurs remarques ou critiques (constructives). Le but étant de voir les différentes présentations possibles et les différents textes d'accompagnement d'un même effet.



Pour aller dans le même sens, j'évoque la série des DVD *The World Greatest Magic by the World Greatest Magicians* qui est un bon moyen de voir et d'apprendre plusieurs présentations d'un même tour.

Enfin, j'évoque la réflexion de *Roberto Giobbi* dans son livre *Agenda Secret* et son apprentissage de la Magie, lorsque son maître lui avait demandé de lui montrer le script de ses tours... Script que *Roberto Giobbi* n'utilisait pas... Les avis sont d'ailleurs partagés sur ce problème des « scripts », certains évoquant le manque de spontanéité du tour...

Il est donc convenu pour la rentrée en septembre de faire un thème « tours de cartes avec changement de couleur » avec l'effet qu'on appelle en France « La carte Caméléon » et dans les pays anglosaxons « Red Hot Mama » ou encore « Chicago Opener ».

LL Publishing consacre d'ailleurs un DVD à cet effet dans la série des World Greatest Magic.

**Pierre** propose de nous montrer cet effet qui est désormais un classique.



**Pierre** fait choisir une carte à **Marius**. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.



**Pierre**, très joueur, frotte son index sur le bras de **Philippe** pour se charger de son fluide magique et annonce qu'une carte va changer de couleur.

Le jeu est étalé et de fait, une carte est à dos rouge parmi le reste des cartes à dos bleu.

On montre la face de cette carte et il s'agit de la carte de Marius.

Cette carte est mise de côté face en bas sur la table et **Pierre** propose de recommencer.

Cette fois-ci, c'est **Philippe** qui doit choisir une carte en disant « *stop*! » tandis que **Pierre** effeuille les cartes.

Mais là, aucune carte du jeu n'a changé de couleur...

En fait, grâce à la Magie, la carte de Philippe a pris la place de la carte de **Marius** et donc, changé de couleur de dos.

Je prends la suite pour montrer une routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Italian Dressing.* 

Pour cela, je sors huit cartes à points du jeu : quatre cartes noires et quatre cartes rouges.

Les cartes sont montrées distinctement une à une puis les quatre cartes rouges sont distribuées face en bas sur la table.

Ensuite, un tas est formé, face en bas, alternant une carte rouge et une carte noire.

Sans geste supplémentaire, les quatre premières cartes du tas sont distribuées. Il s'agit des quatre cartes noires qui se sont séparées des cartes rouges.

On recommence, mais cette fois-ci, on montre clairement que les cartes sont bel et bien alternées et montrant la face des cartes avant qu'elles ne soient posées sur la table.

Les quatre premières cartes sont à nouveau distribuées et là encore, les cartes se sont séparées, les noires et les rouges se rassemblant par couleur.

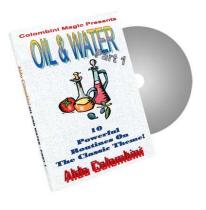
Pour la troisième phase de la routine, les cartes sont distribuées et alternées face en l'air. Il n'y a ainsi aucun doute possible.

Le paquet est retourné face en bas et les quatre premières cartes sont distribuées : elles sont toutes noires.

Les cartes noires sont reposées sur le tas lequel est remis face en l'air.

Les cartes sont distribuées une à une pour former un étalement : les cartes sont à nouveau alternées rouge/noire/rouge noire...

## Étonnant non?



Cet effet est extrait du DVD *Oil and Water* (part 1) et on peut la retrouver dans le DVD promotionnel commercialisé par *Penguin Magic* pour la modique somme de 5 dollars frais de port compris, évoqué supra...

L'explication se trouve également dans le livre de *Richard Vollmer* « *The Very Best Of d'Aldo Colombini* » avec une phase supplémentaire incluant un *Comptage Olram*.

Et puisque nous sommes dans le domaine de *l'Huile et l'Eau*, **Jacky** propose la version de... **Dominique Duvivier**. (on s'en serait doutés...)



À l'issue, **Jacky** rappelle que <u>MPC</u> (<u>Making Playing Cards</u>) permet de faire fabriquer ses jeux personnalisés et qu'on pourrait imaginer de faire faire des cartes spécialement pour la routine de *l'Huile et l'Eau...* avec, par exemple, des cartes « *bouteille d'eau* », des cartes « *bouteille d'huile* » et un dos qui reste à définir...

Jacky nous avait parlé de ce site lors de la réunion d'avril et depuis, j'ai fait faire un jeu avec un dos «MCR». Il est d'assez bonne facture (je parle ici de la qualité car la facture était sommes toutes assez correcte : 15 euros frais de port inclus).

J'ai pour ma part quelques idées que je m'en vais approfondir sérieusement.





Toujours à la pointe de l'information, Jacky indique que sur le site anglais <u>Propdog</u>, on peut trouver le *Small Plus Wallet* de *Jerry O'Connell* pour un prix très intéressant de l'ordre de 65 euros frais de port compris fourni avec une vingtaine d'enveloppes.

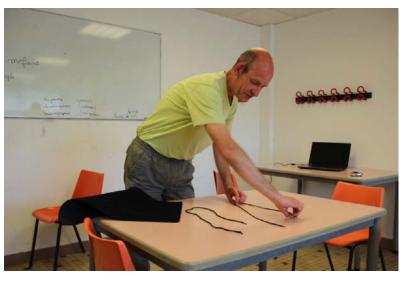
J'ai cherché depuis, et je n'ai pas trouvé... Mais c'est peut-être parce que le prix était trop intéressant et que tout a été vendu... Sur le site de <u>Jerry O'Connell</u>, le prix est de 70£ ce qui représente quand même 86 euros...

Concernant les portefeuilles *Jerry O'Connell*, je reste assez méfiant. Un « *ancien ami à moi que j'avais* » m'avait offert un *Packet Trick Wallet*, pour ranger mes tours de petits paquets. Délicate attention sauf que, le cuir n'étant pas doublé de tissu, il a déteint sur les cartes, laissant ainsi des marques noires assez disgracieuses...



**Philippe** est revenu ce mois pour nous montrer ses deux lacets.

Je jette un coup d'œil rapide à ses chaussures et constate que ce ne sont pas ses lacets de chaussures qu'il nous exhibe fièrement.



Comme à son habitude, **Philippe** nous propose un défi : enclaver les deux lacets sans toucher aux extrémités.

J'en vois qui fronce les sourcils et je conviens que cette formulation n'est pas très précise...

D'où la photo...

**Philippe** plie en deux chaque lacet et propose d'enclaver les deux boucles mais sans pour cela passer par l'une des extrémités. Ca va, c'est plus clair comme cela ?

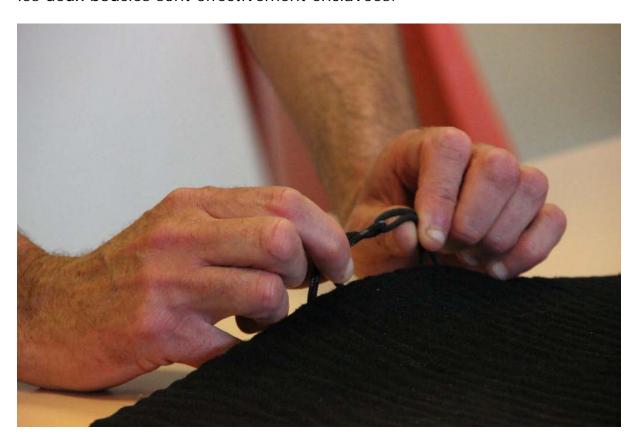
Les deux lacets sont recouverts du tapis de close-up – car **Philippe** a oublié de prendre un foulard – laissant simplement dépasser, les deux boucles d'un côté et les quatre extrémités de l'autre.

Et voilà notre **Philippe** qui s'affaire du côté des boucles tandis que nous gardons l'œil sur les extrémités.

**Philippe** nous indique sortir son ciseau magique – invisible comme il se doit – pour couper les deux boucles – puis affirme se servir de sa colle magique – elle aussi invisible – pour recoller les lacets une fois enclavés.

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

Puis, **Philippe** annonce fièrement « *Ca y est.*. » et nous fait constater que les deux boucles sont effectivement enclavées.



Il tire sur les deux lacets pour les dégager du tapis et pour nous faire constater qu'il a réussi son défi.

Un effet simple mais ingénieux dont s'est d'ailleurs inspiré **Dean Dill** pour créer sa *Dean Box*.

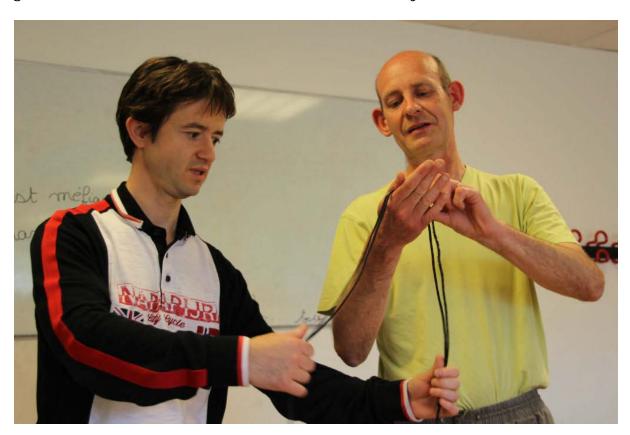


Il faut rappeler que ce principe d'enclavement de cordes aurait été inventé par *Elizabeth Warlock* (la fille de *Peter Warlock* à qui on doit notamment les revues *Pentagram*.et *New Pentagram*) et qu'on peut en trouver la description sous l'intitulé "*Link Later*" dans le livre de *Stewart James* intitulé *Encyclopedia Of Rope Tricks*. (volume 2)

Pour ceux qui veulent en savoir plus sur la Dean Box, je vous renvoie notamment au compte-rendu de la réunion du 16 février 2013 (cf <u>les compilations des comptes-rendus de réunion</u>).

**Éric** indique qu'on peut également réaliser cet effet dans la main et donc sans utiliser un foulard pour dissimuler l'action.

Avec **Philippe**, ils essaient de retrouver la méthode, mais c'est un peu galère... Finalement, à force de tâtonnement, ils y réussissent.



Bon, moi, personnellement, je préfère la Dean Box. Na!

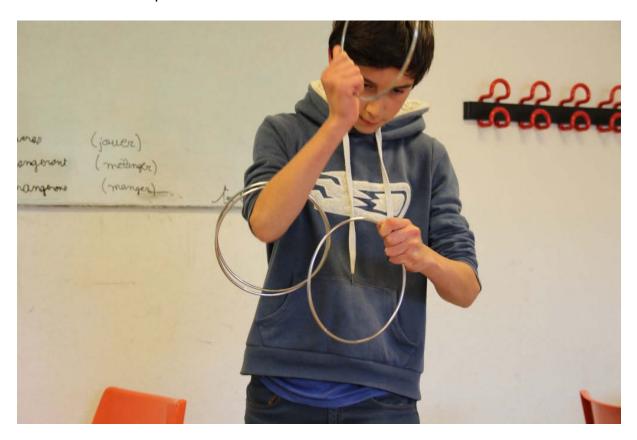
**Marius** souhaite qu'on le critique... Ce qui n'est pas en soit un problème, car on maîtrise parfaitement ce genre de choses au sein de notre *Association des Langues de Putes*. Encore faut-il qu'on sache pourquoi il veut cela.

Bon, en fait, **Marius** veut nous montrer un tour qu'il ne sait pas trop faire et recueillir nos critiques et conseils.

Ah... ce n'est que cela...

Allez, vas- y! Montre ton tour! Et tu ne vas pas être déçu du voyage...

Et voilà Marius qui entame une routine d'anneaux chinois.

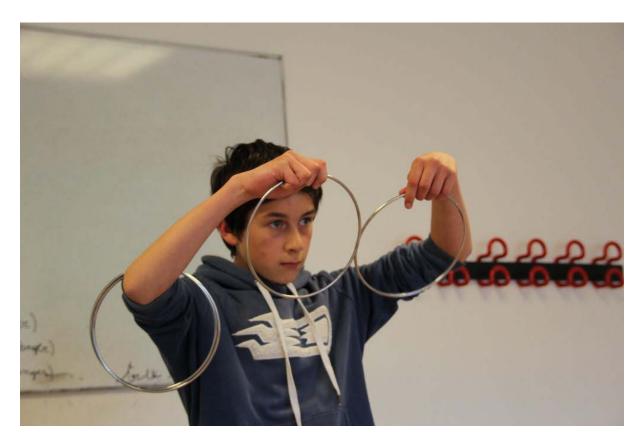


Quatre anneaux fermés.

Enclavements, désenclavements qui se succèdent.

Et au fur et à mesure de la routine présentée, je me demande ce que je vais bien pouvoir critiquer, moi qui ne sais même pas faire ce que notre jeune **Marius** est en train de présenter.

Pfff !!! C'est à désespérer de la jeune génération... et de l'ancienne également dans je fais partie. Quels sales gamins ! Aucun respect pour les anciens, toujours à les humilier...



Bon, forcément, ce n'est pas parfait, mais quand même, ça laisse rêveur.

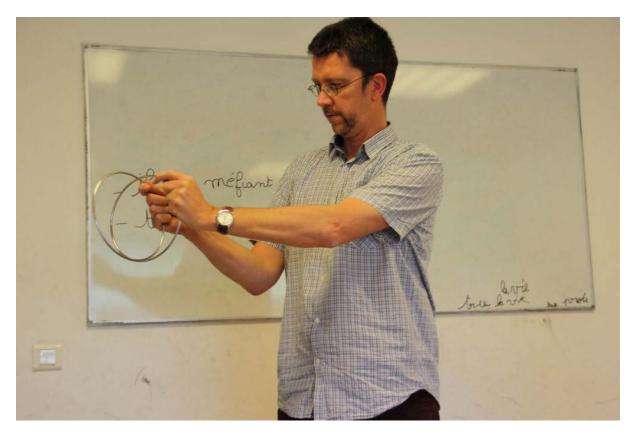
**Christophe** et **Alban** prodiguent quelques conseils, sous le regard attentif de **Marius**.





Félicitations à notre jeune membre !

**Christophe** en profite également pour montrer en plus quelques passes.

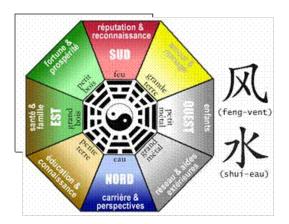


Prenant la suite, **Éric** se présente devant nous exhibant fièrement son *iPhone*.

« Eh Éric... Apple, c'est dépassé maintenant, passe à Samsung... » (et puis un Samsung aurait certainement été net sur la photo... © )



Ignorant ma remarque, **Éric** nous déclare que **Steve Jobs**, le créateur d'Apple (d'où l'iPhone... Ah d'accord...) était fan de « Fen Shui ».



Le **feng shui** qui signifie littéralement « *le vent et l'eau* » (à ne pas confondre avec *l'Huile et l'Eau*) est une croyance et un art millénaires d'origine chinoise qui a pour but d'harmoniser l'énergie environnementale d'un lieu de manière à favoriser la santé, le bien-être et la prospérité de ses occupants. (merci *Wikipédia*).

Bon, quand on sait que **Steve Jobs** est mort d'un cancer, on peut penser qu'il a du louper quelques cours...

Et **Éric** de poursuivre en expliquant que l'*iPhone* intègre d'ailleurs une boussole, car l'orientation des êtres et des choses est importante dans le *Fen Shui*.

Et pour conclure cette introduction en matière (vous allez comprendre tout de suite pourquoi je parle de « matière »...), **Éric** nous déclare qu'il ne faut jamais s'orienter vers le Nord parce que sinon, on a le *Sudoku*.

Moi qui croyais avoir l'exclusivité de ce genre de blague foireuse, je m'incline bien bas devant mon Maître...



Quand j'ai dit que c'était la conclusion de cette introduction, en fait j'avais tort... car **Éric** sort à présent des pièces de monnaies chinoises en précisant qu'elles font partie intégrante du *Fen Shui*: l'arrondi de la pièce représentant la voute céleste tandis que le trou dans la pièce représente la terre.

Éric tient dans sa main trois pièces chinoises et un lacet élastique.



Les trois pièces sont enfilées sur le lacet qui symbolise l'élément de... l'eau ? de l'air ? Je ne sais plus, je n'arrive pas à relire ce que j'ai écrit car cela ressemble à du chinois.

**Éric** annonce « *Chiiiine... Tok* » et soudain, l'une d'elles se libère en s'éjectant.

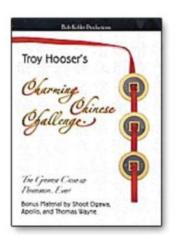
Puis une seconde pièce se libère également.



Deux pièces sont mises dans la main de Philippe.

La dernière pièce est enfilée sur le lacet lequel est entouré autour de la main d'**Éric**.

Cette pièce disparait du lacet et est retrouvée dans la main de **Philippe** qui tient désormais trois pièces.



Une routine de *Troy Hooser* intitulée *Charming Chinese Challenge*.

Claude Nops a créé une variante intitulée « les chinoises se font la paire » qui n'utilise que trois pièces et pas une de plus (comprenne qui pourra...). Cette routine est parue dans un ancien numéro de « l'Illusionniste ».



**Pierre** reprend la suite et fait choisir une carte à **Quentin** et effeuillant le jeu et en lui demandant de dire « *stop*! » quand il veut.



Bien évidemment, la carte est perdue dans le jeu.

**Pierre** souffle sur le jeu et nous affirme que la carte s'est envolée de façon invisible pour atterrir sous l'étui du jeu posé sur la table. Et de fait, il y a bien une carte sous l'étui.

Sans nous montrer cette carte, **Pierre** propose de recommencer et une carte est à nouveau retrouvée sous l'étui : la carte choisie.

On recommence et cette fois-ci c'est tout le jeu qui se retrouve sous l'étui tandis que **Pierre** ne tient plus en main qu'une seule carte.



On recommence et là, la carte choisie est retrouvée dans l'étui.

La routine se termine avec le jeu complet retrouvé dans l'étui.

Box Clever : une routine à rebondissements de **James Brown** (le magicien pas le chanteur...) tirée du DVD Professional Oportinist (volume 1).

L'occasion est toute trouvée avec cette routine utilisant l'étui du jeu et **Pierre** nous montre un gag fort surprenant.

Ainsi, **Pierre** nous montre comment sortir les cartes de l'étui, en mettant celui-ci parallèle au sol et nous déclare qu'il ne faut surtout pas tapoter sur le fond de l'étui en dirigeant l'ouverture de l'étui vers le bas, sinon les cartes ne veulent pas sortir et remontent dans le jeu.



Et aussi incroyable que cela puisse paraître, on fait le test... et ça marche.

**Pierre**, toujours lui, propose à présent une routine avec 4 As et 4 Rois.

Les cartes sont pelées une à une et les 4 Rois sont retournés et mis sous les As avant d'être déposés sur la table.

Sauf que les cartes changent de place et les Rois se retrouvent à la place des As.



Bon, là, je ne détaille pas trop car mes notes sont très succinctes. Il est trop rapide pour moi ce **Pierre**...



À mon tour maintenant.

Je propose de montrer une routine de *Mark Mason* intitulé 3's A Crowd. Cela se traduit littéralement par « 3 c'est une foule » mais cela vient en fait de l'expression anglaise « Two's company, three is a crowd » qu'on pourrait traduire par « Deux c'est bien, trois c'est trop ».

On parlait tout à l'heure de la routine l'Huile et l'Eau, et bien là, c'est un effet un peu similaire.

Un jeu de cartes, dont on extrait trois Trois tandis que le quatrième Trois est mis à l'écart.

Je fais un étalement pour faire constater qu'il n'y a aucun autre Trois dans le jeu.

Le jeu est rassemblé et mis face en bas et la première carte est distribuée face en bas sur le tapis. Un premier Trois est mis face en bas sur cette carte.

Une seconde carte du jeu est distribuée sur les deux précédentes, puis un second Trois est posé par-dessus. Une troisième carte du jeu est distribuée sur le tas sur la table et le dernier Trois est mis par-dessus.

Le paquet est déposé sur le dessus du jeu et après quelques secondes, les trois premières cartes sont distribuées sur la table pour montrer que les Trois se sont rassemblés sur le dessus.

Je propose de recommencer l'expérience, mais cette fois-ci en laissant les Trois face en l'air avant de les prendre au fur et à mesure pour les déposer face en bas sur la table en alternance avec une carte quelconque.

Le paquet est rassemblé, déposé face en bas sur le dessus du jeu. On attend quelques secondes et après avoir distribué les trois premières cartes du jeu, on s'aperçoit que les Trois se sont à nouveau rassemblés.

Le jeu est étalé pour faire constater qu'il n'y a toujours aucun Trois supplémentaire.

Un effet facile à faire mais très ingénieux et qui a bluffé tout le monde.

Comme quoi, pourquoi faire compliqué?



**Pierre** nous affirme avoir une vision « *dermatique* », précisant, face à notre incompréhension, qu'il peut voir avec la pulpe de son index.

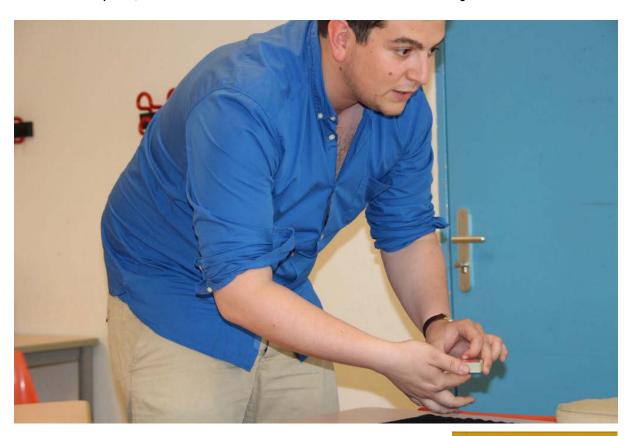
Et pour nous prouver la chose, il mélange son jeu de cartes, le coupe, puis, le jeu étant face en bas, met son index en dessous et annonce la couleur de la carte.

Étonnant, il donne la bonne couleur. Mais il avait une chance sur deux.

**Pierre** recommence et annonce ainsi à trois reprises la bonne couleur de la carte se trouvant sous le jeu.

Puis, **Pierre** propose à **Toff** de mélanger le jeu afin de poursuivre l'expérience et d'ôter tout doute sur un éventuel montage.

Et c'est là que ça se corse comme dirait un habitant d'Ajaccio...



Bon, là franchement, le résultat est loin, très loin d'être concluant, même si, selon **Pierre**, il annonce les bonnes couleurs avec une moyenne supérieure à la normale... Ouais, on va dire ça...

Il n'empêche que le principe est intéressant, mais le tour demande à être sérieusement travaillé.

Luke Jermay: Colorblind.



Je me lance à nouveau avec un « Qui Veut Gagner du Pognon? »

À cet effet, je dépose face en bas sur la table cinq cartes plastifiées dont le dos est décoré d'un joli ruban rouge imprimé.

Après avoir expliqué que sur chaque cartes est inscrit une somme en Euro mais que l'une des sommes est « zéro euro », j'invite un des membres de l'honorable assistance à tenter sa chance.

Il a en fait quatre chances sur cinq de gagner...

Sauf qu'il choisit la carte perdante... et je montre les sommes inscrites sur les autres cartes : 10 euros, 50 euros, 100 euros et 200 euros.

Dommage non?

Encore un effet très facile à faire (parfois j'ai honte... mais ça ne dure jamais longtemps...).

Zéro Euro de Jérôme Sauloup.



**Pierre** revient avec cette fois-ci quatre cartes quelconques rouges et deux cartes noires.

Les cartes sont mises face en bas sur la table.

2 cartes rouges sont posées sur une noire et deux cartes rouges sont posées sur l'autre noire.

Les cartes voyagent et se regroupent par couleur : 4 rouges d'un côté et les 2 noires de l'autre.

**Pierre** alterne à présent les cartes : une noire entre 2 rouges et la seconde noire entre les 2 autres rouges.

Au final, on se retrouve avec 2 rouges et 4 Rois... Étonnant non?



La réunion tire à sa fin et avant de nous quitter **Jacky** nous propose un tour à faire perdre la tête... ou tout du moins le sens visuel.

Il me présente une carte sur laquelle est imprimé un mot et me demande ce que je lis. Je lis le mot.

Il me présente à nouveau la carte et me demande ce que je lis cette foisci. Je lui réponds que je lis la même chose et ma réponse le surprend.

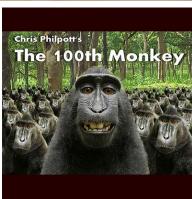
Il recommence avec une autre carte et là aussi je lui dis ce que je lis. Une fois encore il est surpris.

Il refait cette expérience avec les autres membres présents et là, la première lecture donne le mot correct mais la seconde donne un mot incohérent.

Désolé mais ça ne marche pas avec moi... Peut-être parce que je porte des lentilles... ou parce que je ne suis pas normal (ce que je me refuse à envisager...)



Cette routine, créée par *Chris Philpott*, se nomme *100th Monkey*, ce qui signifie : le 100<sup>ème</sup> singe.



« Pourquoi ce nom ? », me direz-vous.

Cette expression désigne une théorie et le mieux, c'est encore que vous lisiez <u>l'article de Wikipédia consacré à cette théorie</u>, ça nous fera gagner du temps et quelques pages...

Et concernant cet effet magique, vous pouvez également lire <u>les posts sur le sujet sur Virtual Magie</u>.

Allez, c'est l'heure de nous quitter.

La prochaine réunion aura lieu chez **Théo** le samedi 21 juin, jour de la fête de la musique...

**Patrice** Apprenti Magicien à Vie



## Réunion du 21 juin 2014 chez Théo – 12ème anniversaire

Le 21 juin... une date qui renvoie à plusieurs événements :

- d'abord, et c'est le plus ancien évènement et celui qui – sauf explosion ou implosion de notre planète – devrait durer encore un certain temps même si ce temps est incertain. C'est le solstice d'été. Le jour le plus long de l'année. Les scientifiques dans l'âme diront que le solstice d'été peut, en fonction de légers mouvements de la rotation de la Terre, ne pas coïncider avec le 21 juin. Mais personnellement, je m'en fous parce que pour les besoins de ce compte-rendu, je considère que le solstice d'été a lieu tous les 21 juin ; Na!

Et le solstice d'été, c'est le jour où certains druides (pas les Crazy Druides, nos amis magiciens bretons) sortent pour leurs célébrations à base de bière et de chouchen, comme le montre cette photo...



- ensuite, c'est aussi le jour de la *fête de la musique* – qui durera peut-être moins longtemps que le solstice d'été – quoique... et qui permet à des non-druides de célébrer l'évènement avec de la bière, du chouchen et toutes sortes d'autres boissons alcoolisées.

Mais, le 21 juin, c'est aussi, et avant tout la date retenue cette année pour célébrer le 12<sup>ème</sup> anniversaire du *Magicos Circus Rouennais*.

Et cette année, pour la seconde année consécutive, c'est notre ami **Théo** qui nous reçoit chez lui au Château de Ferrières en Bray pour fêter comme il se doit cet anniversaire.

Lors de la première réunion chez **Théo** – en mai 2012 - lorsque nous sommes arrivés, notre ami se trouvait au premier étage, à mettre les dernières touches à sa tenue vestimentaire (je vous renvoie au <u>compterendu de la réunion du 12 mai 2012</u>)... Cette fois-ci, il nous accueille – en toute simplicité - sur le perron de sa demeure, en compagnie de sa charmante épouse **Marie Christine**.



**Théo** avait lancé son invitation en précisant qu'on pouvait venir « à partir de 10h00 » et c'est donc à 10h05 très précises que je suis arrivé en compagnie de **Mankaï** et de **Quentin**.

Certains avaient été plus rapides et étaient déjà arrivés.

Après les salutations d'usage, nous nous sommes dirigés vers la salle dédiée... une salle qui allait nous accueillir pour la totalité de cette journée – repas y compris.

Un café de bienvenue a été proposé – et accepté sans mauvaises grâce.

La partie « spectacle » de la salle :



La partie : « accueil convivial » de la salle :



## La partie « close-up » de la salle :



## Étaient présents pour cette première partie de journée :

- 1 Théo
- 3 **Spontus**
- 5 **Manka**ï
- 7 Yves
- 9 Jacky

- 2 **Grégoire**
- 4 Patrice
- 6 Quentin
- 8 Pierre
- 10 **Toff**



Pour commencer cette réunion, je donne quelques infos sur le nouveau site et l'avancement de la mise à jour de l'ensemble des articles. Ça avance gentiment.

Et j'en profite perfidement pour signaler que certains ne se sont pas – encore – connectés et que j'ai les noms...

Comme **Spontus** a déposé sur la table deux ou trois *Rubik's Cubes*, on lui demande de nous montrer ce qu'il fait avec. Il nous parle alors d'un effet qui peut être fait avec un miroir, un cube fait et un cube non fait.

Le cube non reconstitué est mis derrière le miroir, laissant à vue le cube reconstitué et son reflet. Ensuite, le premier cube est à nouveau mis à la vue et on constate qu'il est reconstitué.

On pourrait imaginer que cela se fait avec un cube truqué, mais que nenni... Il suffit juste d'avoir un peu... beaucoup, de dextérité. Certes, on entend le bruit de la manipulation faite à UNE SEULE MAIN, mais c'est quand même très étonnant et on peut imaginer de mettre un peu de musique pour masquer ce bruit parasite.



Comme certains de ceux présents aujourd'hui n'étaient pas là à la <u>précédente réunion</u>, je montre le DVD et les cartes spéciales que j'ai reçues de *Penguin Magic*. Il s'agit du tour « *3's A Crowd* » de *Mark Mason*, dans lequel les Trois du jeu se regroupent alors même qu'on les a séparés en mettant une carte quelconque entre eux.

Lorsque j'ai présenté ce tour la première fois en mai dernier, cela avait pas mal intrigué.



Mankaï, jamais à court d'idée, indique qu'il peut reproduire l'effet, mais avec des cartes normales.



Tout le monde – moi le premier – se demande comment il va réaliser cela car alors que j'utilise des Trois, il utilise des Rois...

En fait on se rend rapidement compte que sa méthode repose sur une grosse escroquerie et qu'en plus le montage proposé n'est pas bon...

Pour utiliser un langage imagé, disant que Mankaï s'est chié dessus... car au départ il avait 2 Rois rouges et un noir et au final il se retrouve avec deux Rois noirs et un rouge... ce qui, vous en conviendrez n'est pas tout à fait la même chose.

Plutôt (pas le chien) que d'utiliser des Rois, je propose d'utiliser le trio Valet – Dame – Roi afin que le changement de cartes soit moins évident.

**Toff** propose une version avec trois voleurs qui se dispersent dans une maison pour se retrouver tous ensemble – les voleurs étant bien évidemment remplacés par des cartes et le jeu représentant la maison.

Avec beaucoup d'à-propos, **Manka**ï fait remarquer « *Oui, mais ce n'est pas le même tour...* ».

Hum, hum... tout comme ce que tu voulais nous montrer...

<u>11h10</u> et mon téléphone vibre pour me délivrer un message de **Tomarel** : « *Pbl de voiture* ⊗ »

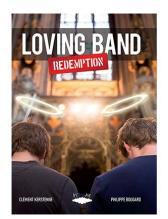
<u>11h15</u> – arrivée de **Stéphane**, ce qui fait monter le nombre des participants à 11.

**Théo** lui propose un café et c'est l'occasion pour les accrocs du tabac de faire une pause « cigarette » puisqu'il n'y a apparemment pas de « vapoteur ».

La séance reprend avec **Jacky** qui nous montre l'achat qu'il a effectué chez *Carrefour*: trois petits porte-monnaie, achetés afin de pouvoir présenter le tour que **Philippe** avait montré lors de la <u>réunion du 19 avril 2014</u> (je vous laisse relire la partie du compte-rendu consacrée à cet effet).

Alors que **Philippe** utilisait trois petites boites identiques et trois pierres de couleur, **Jacky** utilise ces porte-monnaie et trois ballons de couleur.





**Spontus** nous montre le DVD « *Loving Band* » qui lui a été offert par *Clément Kerstenne* et *Philippe Bougard* (à moins que ce ne soit le contraire...).

Et, non sans fierté, **Spontus** nous annonce que ce DVD consacré à des routines avec des élastiques comporte un effet intitulé « *Spontus Junior* »...

Certains auront noté que sur la jaquette de ce DVD figue le mot « *REDEMPTION* » et que les auteurs ont tous deux une auréole (au-dessus de la tête... Pas

sous les bras...). Rappelons que leur DVD précédent, intitulé « Fucking Coins » dont la jaquette arborait la photo d'une poitrine féminine fort accueillante avait créé un certain émoi chez les Américains (qui décidemment n'en finiront pas de me surprendre... et pas forcément dans le bon sens...). La jaquette de ce nouveau DVD est donc un clin d'œil à nos amis ricains.

**Théo** souhaite nous montrer un tour de *Michel Clavello*. Cet effet, réalisé avec des allumettes, est extrait de la conférence à laquelle **Théo** a assisté.





**Théo** sort une boite d'allumettes et la vide pour en récupérer le contenu : des allumettes. Ce qui est assez logique en soit (ou plutôt « en bois » car c'est la matière dont sont faites les allumettes).

Le principe de ce tour est assez simple. Un carré est formé et

chaque côté comporte 10 allumettes. Ensuite, des membres de notre assistance vont ajouter tour à tour une allumette sur un des côtés. Le but du jeu pour **Théo** est qu'après chaque ajout d'une allumette chaque côté comporte toujours 10 allumettes et pas une de plus.

Impossible me direz-vous... et pourtant...

Vous vous rappelez de ce fameux puzzle auquel on rajoute plusieurs pièces mais qui, malgré cela, rentre toujours dans le même cadre. Et bien, là, c'est un peu le même résultat.

Vous ajoutez une allumette. **Théo** déplace une ou plusieurs allumettes et ensuite chaque côté en comporte toujours 10.

Et on peut ainsi rajouter 4, 5, 6 allumettes... Il y en aura toujours seulement 10 par côté.



Alors forcément, si on ajoute des allumettes et que malgré cela, il y en a toujours 10 par côté, où sont les allumettes ajoutées ?

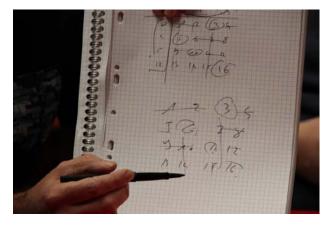
Pour répondre à cette question, **Théo** reprend sa boite d'allumettes et l'ouvre pour nous faire constater que les allumettes sont retournées dans la boite qui n'a pas bougé de la table depuis le début du tour et qui avait pourtant été vidée entièrement.

11h30 : arrivée d'Éric. Nous sommes donc 12 à présent.

Lors de cette arrivée, **Yves** est en train de se lancer dans un exercice que j'adore: une démonstration mathématique.

Et pour cela il nous parle de *Pythagore*, de constante, et tout cela avec un tableau explicatif à la clé...

Ah quel bonheur...



Puis, **Yves** explique qu'il s'est inspiré d'un tour de *Max Maven* vu dans le livre *Prism*, et qu'il a cherché pour déterminer à l'avance une autre constante. **Théo** est fasciné par l'explication, ce qui ne me surprend guère.

**Spontus** indique que *Max Maven* aurait dit « *On s'en fout de savoir comment ça marche mais ça marche* ».

Mais **Yves** n'est pas d'accord avec cette façon de voir les choses et a donc voulu aller plus loin. Ah ces profs de maths!

Comme j'aime bien la façon de voir de *Max Maven*, je propose de montrer un tour en disant « *Je ne sais pas comment ça marche, et je m'en fous, mais ça marche* ».

Il s'agit d'un tour d'*Harry Lorayne* intitulé *Out Of This Universe*, que j'ai redécouvert en mettant à jour le nouveau site du club. Ce tour s'inscrit dans la lignée des *Out Of This World* et de ses variantes dans lequel le final de l'effet montre que les cartes rouges et les cartes noires ont été séparées dans des conditions impossibles.



Pour ce tour, c'est **Quentin** qui va servir de spectateur.

Un jeu de cartes est sorti et quatre cartes sont distribuées face en bas pour former un carré.

**Quentin** est invité à prendre le jeu en main et il doit le distribuer totalement en déposant à chaque fois une ou deux cartes face en bas sur chaque tas selon l'ordre qu'il souhaite – avant, arrière, diagonale – la seule condition étant qu'au final chaque tas comporte un nombre, à peu près similaire de carte.

Par une succession de mélanges et de distribution, on finit par constituer trois tas : au milieu un tas constitué de 10 cartes rouges et de 10 cartes noires, à gauche, un tas avec uniquement des cartes rouges et à droite un tas uniquement avec des cartes noires.



**Spontus** me regarde avec un sourire et me demande : « Et tu ne sais pas comment ça marche ? »

Du style : « Non sans déconner ? »

Et moi de répondre : « Non, je ne sais pas, et je n'ai pas cherché à savoir... et à la limite, je m'en fous. »

**Spontus**, bon comme le pain, est soucieux de ne pas me laisser dans cette ignorance qui frise l'obscurantisme. Il me dit qu'il suffit de faire le tour avec les cartes face en l'air pour comprendre comment ça marche.

Effectivement, on comprend mieux le principe de cette façon.

Cela dit... Ça marchait et je me foutais de savoir pourquoi...

**Yves** propose de montrer un tour reposant sur le même principe et qu'on va tous y participer.

**Yves** sépare le jeu en deux paquets et prend une portion dans chaque main.

Il propose de reconstituer le jeu sur la table selon nos instructions : main droite – main gauche, pour déposer les cartes en tas.

**Yves** indique au final que le jeu a été reconstitué selon nos instructions et donc mélangé.



**Yves** prélève à présent un petit paquet de cartes et le remet à **Quentin** qui doit – au feeling – sans regarder les cartes, séparer les Rouges et les Noires.

Ceci ayant été fait, **Yves** lui remet un autre petit paquet afin que là encore Quentin sépare selon son inspiration du moment les cartes rouges et les cartes noires.

**Yves** étale face en l'air le paquet restant pour montrer que les cartes sont bien mélangées.

Les deux tas constitués par **Quentin** sont retournés et nous constatons qu'il a effectivement réussi à séparer les cartes rouges et les cartes noires.

**Spontus** complète les propos d'**Yves** en montrant un mélange permettant de séparer rapidement les cartes rouges et les cartes noires avec une simple petite préparation au départ.

Il est des cartes que l'on peut séparer alors qu'on a beaucoup de mal à en mélanger certaines autres... C'est avec cette transition d'une grande subtilité que je propose de montrer les cartes que j'ai fait faire chez MPC (MakingPlayingCards.com) pour une somme très modique de 4 dollars.

Nous avions parlé lors d'une précédente réunion de ce site sur lequel on peut créer ses propres cartes. Et bien je suis passé à l'action en faisant créer mes cartes pour une version personnalisée de *l'Huile et l'Eau*.



La qualité est très correcte (un comptage Elmsley passe sans problème...) et l'intérêt (outre le prix) réside dans le fait qu'on peut entièrement personnaliser son projet. Et croyez-moi, le principe de l'huile et de l'eau devient beaucoup plus visuel et plus facile à expliquer qu'avec des cartes normales.

Et me voilà qui me retrouve en train de présenter à nouveau *Italian Dressing*, une routine d'*Aldo Colombini*.



**11h45** – appel de **Tomarel** qui annonce qu'il va finalement pouvoir venir. Sa voiture est au garage mais **Jean-Luc** a eu la bonne idée de l'appeler et va faire un détail pour venir le chercher. Cool !

**Pierre** se lance et demande à **Spontus** de choisir une carte en lui disant « *stop*! ». La carte est sortie du jeu et prise en main par **Spontus**.

**Pierre** fait maintenant défiler devant ses yeux les cartes avant de les distribuer face en bas sur la table. Il marque une pause de temps en temps, semble se concentrer et finit en disant qu'il a mémorisé toutes les cartes et que celle de **Spontus** est la Dame de Pique.

Bon, d'accord, c'est effectivement la Dame de Pique, mais là, j'ai du louper un truc parce que je ne vois pas où est la subtilité...
Ah moins que ce ne soit une blague... Tout bêtement.
Ou autre chose...



**Pierre** sort à présent quelques cartes et nous montre qu'il a quatre cartes rouges et quatre cartes noires et il entame une routine Huile et Eau.

Puis, il étale le jeu pour montrer que les cartes rouges et les cartes noires sont également séparées dans le jeu.

Ah... D'accord... Je comprends mieux maintenant...

Une routine de **Woody Aragon** extraite du livre « A Book In English », lequel, comme le signale **Pierre**, est effectivement en anglais.



**Spontus** enchaîne par une routine de... cartes.

Le jeu est mélangé puis coupé par **Pierre** qui est invité à regarder la carte de coupe (et accessoirement à la mémoriser...)

**Pierre** doit à présent distribuer les cartes une à une, face en bas, pour former 4, 5 ou 6 paquets.



**Spontus** demande à **Pierre** de regarder dans quel paquet est sa carte et d'éliminer les autres paquets.

Les cartes de ce paquet sont distribuées mais **Spontus** qui ne semble pas faire très attention à ce qui se passe, s'excuse et demande à **Pierre** de recommencer la distribution.

À un moment, **Spontus** se met à hurler (oui, c'est le terme exact) : « STOP !!! ».

On retourne la carte sur laquelle **Pierre** s'est arrêtée, c'est sa carte!

Un tour étonnant qui vous vaudra l'estime de tous... (comprenne qui pourra...)



**Toff** indique que le tour présenté par **Spontus** s'appelle 4-5-6 et est d'**Aldo Colombini** et qu'on peut le trouver dans le DVD 2 de la série *Impromptu Card Magic*.

En fait, ce tour a été repris par différents magiciens... dont *Aldo Colombini*, mais aussi *Liam Montier* et consorts dans le DVD *Ultimate Self Working Card Tricks volume 1*. L'auteur de ce tour est **Al Thatcher**.

<u>12h30</u>: une agréable surprise en la personne de **Christophe**. Non pas parce qu'il ne s'est pas trompé pour la date de la réunion...

Aïe! Pas sur la tête...

En fait (de la musique) **Christophe** avait dit qu'il ne pourrait pas venir parce qu'il jouait avec son groupe pour la fête de la musique (en fait), mais il n'a pas résisté à l'appel de la Magie. La troupe passe donc à 13!

**Théo** propose qu'on prenne un petit remontant avant de se mettre à table.

Mais avant, nous voulons prendre une photo groupe devant le château.



**Théo** et **Marie Christine** ont formidablement bien organisé les choses et, après un sympathique apéritif, nous passons à table.

Jean-Luc et Tomarel nous ont rejoints. Ce qui fait donc 15 maintenant.





Qui dit « anniversaire » dit forcément « gâteau d'anniversaire ». Et qui dit « gâteau d'anniversaire » dit « bougies » (bon, là, il n'y avait qu'une seule bougie mais l'âge du **MCR** était indiqué...)





<u>15h20</u>: Gâteaux et café ont été ingérés, et avant que la torpeur de la digestion ne nous gagne, il est temps de passer à la suite de cette journée magique.

Tout le monde s'installe face à l'estrade sur laquelle les « *choses* sérieuses » vont se passer.



Alban nous a rejoints pour faire passer le nombre des présents à 16.

C'est Mankaï qui propose de commencer.

Alors que nous étions en route pour venir chez **Théo**, **Mankaï** m'a dit qu'il avait prévu une vingtaine de tours dans sa mallette...

J'espère qu'il n'a pas prévu de tous les montrer aujourd'hui... sinon, j'espère que **Théo** a prévu à manger pour ce soir.

Mankaï souhaite-t-il nous faire un exposé sur les parcs zoologiques ?

On pourrait le croire car il nous montre des images d'animaux, dont il ne maîtrise d'ailleurs pas tous les noms car il nous montre un éléphant en disant que c'est un hippopotame...



**Ezzedine** fait défiler les images après avoir au préalable inscrit quelque chose eu dos de la pochette contenant ces images.



Puis, **Manka**ï demande à **Théo** de dire « *Stop*! » quand il le souhaite.

**Théo** arrête **Manka**ï sur l'image d'un zèbre.

**Manka**ï retourne sa pochette pour montrer qu'il avait inscrit « *Zèbre* » au dos de celle-ci.

**Spontus** conseille à **Manka**ï de modifier la taille de sa pochette pour accroître l'impact de l'effet.



**Manka**ï enchaîne en montrant une baguette « *magique* » dont il enlève un des bouts argentés.

Il jette ce morceau vers la baguette et le bout argenté réapparaît aussitôt en place à l'extrémité de la baguette comme s'il ne l'avait jamais quittée.



Bon... plus que 18 tours...

Et apparemment, **Manka**ï semble bien parti pour présenter tous les tours qu'il a amené puisqu'il demande maintenant à **Pierre** de remplir un questionnaire où il doit noter une couleur, une forme, sa pointure de chaussures, etc.

Une heure après ce questionnaire très détaillé est enfin rempli et **Manka**ï demande à **Pierre** de plier le papier en 4 en précisant « 1... 2 ».

Bon alors faudrait quand même savoir : c'est en quatre ou en deux ?

Et Mankaï d'expliquer on plie en deux mais ça fait quatre...

Moi, tout ce qui est mathématique, j'ai du mal...

Mankaï récupère le papier plié et le tient à bout de bras.

Mais cela ne semble pas faire son affaire, aussi plie-t-il le bras pour apparemment lire ostensiblement le papier pour donner les réponses...



En Droit Pénal, ça s'appelle une escroquerie... Fais gaffe **Ezzedine**, tu vas te retrouver en prison si ça continue...

Contre toute attente, **Manka**ï retourne s'asseoir et du coup, c'est moi qui prends la suite.

Rassurez-vous, je n'ai pas ramené une vingtaine de tours et je vais essayer de faire court.

Je souhaite montrer aux membres du club, une étrange boite que j'ai achetée auprès d'un antiquaire dans le quartier chinois à Paris.

Cette boite contient un dé et elle est capable de le faire voyager d'un point à un autre.

J'explique que la boite était assez bon marché mais qu'il m'a fallu ensuite acheter une baguette magique et un chapeau haut de forme, accessoires assez onéreux sans lesquels – soit disant – le boite contenant le dé ne fonctionnait pas.



La boite est ouverte pour montrer le dé et le chapeau est mis en place sur une chaise située à quelques mètres.

Et j'explique que je vais montrer ce qui se passe lorsque la boite est fermée, à savoir, que le dé voyage de la boite vers le chapeau. Pour cela, je prends le dé et le transporte jusqu'au chapeau dans lequel je le dépose pour que tout le mode comprenne bien.



Puis, je reprends le dé, je le remets dans la boite et la ferme... La boite... Pas ma bouche car j'ai encore besoin d'expliquer ce qui va suivre.

Je prends la baguette, fais une passe « magique » autour de la boite et j'ouvre celle-ci pour montrer que le dé a disparu.

L'assistance qui a entendu un bruit plus que suspect me demande d'ouvrir l'autre porte de la boite. Ce que je m'empresse de faire après avoir refermé la première porte. Le dé n'est pas là non plus.



Un nouveau bruit se faisant entendre juste avant que j'ouvre cette seconde porte, fait à nouveau réagir mon auditoire qui exige que j'ouvre l'autre porte.

Je referme donc la seconde porte et ouvre à nouveau à première pour montrer que le dé ne se trouve pas dans ce compartiment.

Après quelques minutes à jouer avec le public en ouvrant et fermant tour à tour une porte ou l'autre, j'ouvre finalement les deux compartiments pour montrer que le dé a réellement disparu.

Pour preuve, je le sort du chapeau. Magique non?

C'est **Spontus** qui prend la suite avec une étrange boite - c'est apparemment l'après midi des boites.... **Spontus** a besoin d'un volontaire et propose à **Quentin** de le rejoindre. Lequel, contre toute attente refuse catégoriquement.

Ce refus de **Quentin** serait-il du au fil électrique qui sort de cette boite. Un fil qui est raccordé à un transfo, lui-même raccordé à une rallonge électrique, ellemême raccordée à une prise d'électricité?

**Spontus** lui affirme pourtant : « *C'est sans danger...* ». Une expression qui me rappelle étrangement ce que disait le médecin nazi qui faisait des



trous à la perceuse dans les dents de **Dustin Hoffmann** dans le film *Marathon Man*.

**Yves** se porte donc volontaire. Quelle bravoure ! On l'aimait bien **Yves**... Même s'il était un peu énervant avec ses théories mathématiques... Va-t-on bientôt repasser à 15 ?

Bon, après ce saut de page, je rassure tout le monde et notamment la *SPM* (la *Société Protectrice des Magiciens*) : Aucun magicien n'a été maltraité durant cette journée. Il y a certes eu du « *chambrage* » et des moqueries, mais rien de pénalement répréhensible... enfin, jusqu'à ce qui va suivre...

Yves se tient à côté de la boite et tout à coup... C'est le drame... Enfin, cela aurait pu être le drame... Spontus actionne l'interrupteur situé sur le dessus de la boite et on aperçoit un truc qui sort de la boite avant d'y rentrer à nouveau aussitôt.

A-t-on réellement bien vu ? Avons-nous assisté à l'impensable ?

On demande à revoir la scène puisque le ralenti n'est pas disponible.

Et oui, nous avons bien vu... **Yves** qui de – presque – se faire mettre un doigt...





Dis-moi **Spontus**... Ça sert à quoi ton truc ? Ah c'est un truc qui ne sert à rien... Oui, c'est bien ce qui me semblait.

Cela dit, il faut reconnaitre que c'est marrant et surtout très inattendu.

Pour revenir à des choses plus sérieuses, **Spontus** nous propose une expérience. Elle repose sur la théorie selon laquelle on connaîtrait n'importe qui dans le monde au travers de cinq personnes intermédiaires

Pour ceux que cela intrigue, sachez que cela renvoie au <u>Paradoxe de Milgram</u> (connu également sous le nom de phénomène du petit monde) et au principe des <u>Six Degrés de Séparation</u> (autrement appelée théorie des six poignées de mains).

Qu'importe ce qu'on pense de ces théories, mais peut-on imaginer de connaître une personne qui n'existe pas ?



**Spontus** prend un nounours en peluche qui trône sur une petite table et le lance dans l'assemblée en demandant que l'on relance cette peluche vers une autre personne qui la relancera vers une autre. **Spontus** tourne le dos et à un moment demande d'arrêter.

C'est **Alban** qui tient la peluche en main.

Alors **Alban**... Tu joues encore au nounours à ton âge ?

**Spontus** demande à **Alban** de choisir une profession, un prénom, un nom, un numéro de rue, une rue, une ville, avec cette précision que **Alban** doit inventer le nom d'une personne qu'il ne connait pas.

**Spontus** note tous ces éléments sur un *paperboard*.



Puis, **Spontus** nous déclare qu'il a besoin d'un récipient et va chercher un carton qui se trouve non loin de là et qu'il ramène pour le déposer sur l'estrade.

**Spontus** déclare à **Alban** : « Et si je te disais que, cette personne que tu dis avoir inventée, je la connais. J'ai même sa carte de visite ».

**Alban** est quelqu'un qui ne s'étonne pas facilement. Aussi répond-il « *Ah ben peut-être, je ne sais pas...* ».

**Spontus** sort un album destiné à ranger des cartes de visites et commence à chercher, soit disant, la carte d'*Anne Gilet*.

Bon là, il faut avouer que ça dure un peu... mais finalement **Spontus** ne trouve pas la carte, mais par contre nous affirme avec aplomb que c'est normal parce qu'il manque une carte et une seule dans son album.

Effectivement, il y a un emplacement vacant dans cet album, mais de là a essayer de nous faire croire que c'est la carte de visite d'une certaine *Anne Gilet*, il ne faut quand même pas pousser.



Et **Spontus** ajoute que cet emplacement est vide parce qu'avant de commencer, il a fait une prédiction en enlèvement la carte de l'album pour la déposer dans le carton. Puis **Spontus** demande à **Manka**ï de regarder dans le carton.

Une carte de visite imprimée est sortie du carton, sur laquelle est inscrit : *broderie, Anne Gilet è 26 rue du Four 76000 ROUEN.* La carte comporte également un logo de broderie.

Et la question du jour de **Spontus** est : « *Alors, à votre avis ?* ».

Bon, là, j'ai bien ma petite idée. Les fois précédentes, lorsque nous sommes venus le matin, notre occupation consistait à trouver comment arnaquer ceux qui venaient l'après midi. Or, on n'a rien fait de tel ce matin et comme **Alban** était le seul à venir l'après midi, je me dis que **Spontus** - et **Théo**, car je suis sur qu'il est dans le coup - se sont attachés la complicité d'**Alban**. C'est brillant !

J'expose ma théorie et **Alban** affirme qu'il n'est pas complice. Ce que confirme **Spontus**. Mince ! Ma splendide théorie tombe à l'eau. Plouf !

On cherche une explication, mais comment imaginer que cette carte de visite puisse exister si l'identité « *Anne Gilet* » a été inventée de toute pièce à l'instant ?

**Spontus**... et **Théo**, car là, je ne m'étais pas trompé, finissent par nos expliquer le stratagème.

Waouh! Alors là, jamais nous ne serions allés chercher cette explication. C'est démentiel. La preuve, s'il en est besoin, que la Magie sait s'adapter avec son temps.

Bravo! à nos deux complices.

**Manka**ï se lève et indique qu'il va nous montrer un tour, vite fait, dans le même style. En précisant « *Mais ce n'est pas vraiment la même chose...* »

Pour ce tour, **Quentin** est invité à nommer un nombre à trois chiffres et il choisit « 128 ».

Mankaï qui tient à la main un papier depuis le début du tour le montre pour faire constater qu'il avait inscrit dessus à l'avance « 128 ».

Oh ouais t'as raison **Ezzedine**... Ce n'est pas vraiment la même chose que le tour de **Spontus**... ©

Bon, ben cela ne fera plus que 16 tours à présenter.

C'est à présent **Alban** qui souhaite nous montrer un petit tour destiné aux enfants, en précisant qu'il n'a pas amené grand-chose.



**Alban** a amené un accessoire qu'il a fabriqué il y a plus de 40 ans... Cet accessoire est composé d'un plateau entouré de tissu, d'un tube – vide - ouvert à l'une de ses extrémités, et d'un verre – vide également.

**Alban** éprouve quelque mal à mettre le tube sur le plateau car étant assez léger le tube n'en finit pas de tomber à terre...

Bon finalement **Alban** arrive à ses fins. Le verre est posé sur le plateau, le tube est mis par-dessus et hop! le verre disparait. Et rien dans le tube.



Mankaï dit à Alban que les enfants vont lui dire que le verre est en dessous du plateau.

Alban dit qu'on ne lui a jamais dit cela.

**Spontus** indique que selon lui, ce tour est le commencement d'un tour qui va plus loin et qui existe vraiment : on montre que – effectivement - le verre n'a pas vraiment disparu et est en dessous du plateau, et on propose de recommencer. Et cette fois-ci, le verre disparait et n'est plus sous le plateau...

**Alban** nous indique qu'il voulait faire la routine des trois anneaux *d'Alain Gaillard* mais qu'il bloque et que donc il ne nous la présente pas.

Bon, ben tu ne nous l'aurais pas dit, on ne l'aurait pas su...

Et du coup, **Alban** propose de montrer une routine de cartes.

Oh ben oui, ça va nous changer des anneaux...



C'est un tour avec quatre Valets. On fait défiler les cartes et une carte apparaît face en bas. C'est le Valet de Carreau.

Bon là, j'ai du louper la suite parce que mes notes indiquent « VK – ??? (impossible de me relire) – le Valet revient et ts les dos ont changé de couleur ».

Je présente mes plus sincères excuses à **Alban**. Mince, pour une fois, c'est tellement rare quand il présente des tours de cartes.



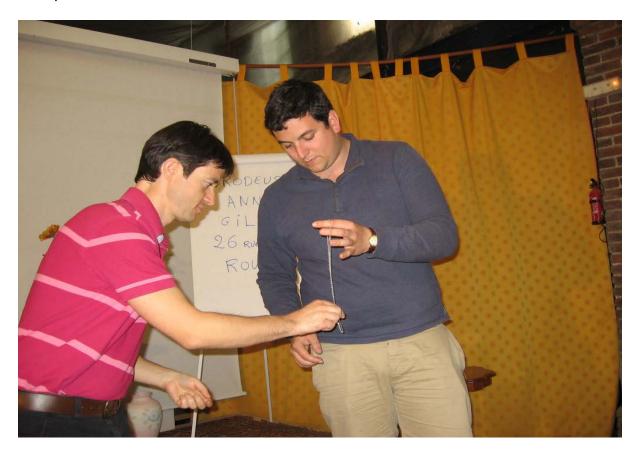
**Éric** prend la suite non pas avec des anneaux chinois, mais avec un petit anneau et une chaînette.

Le but du jeu est d'emprisonner l'anneau sur la chaîne.

Bon, ça s'annonce plus difficile que prévu.

**Éric** nous affirme qu'il y arrivait tout le temps quand il s'entraînait chez lui et je le crois sans problème car il m'est arrivé la même chose avec ce tour qui – bien que simple dans son principe – demande une certaine précision dans le geste.

**Pierre** ne connait pas ce tour et demande à essayer... sans grand succès non plus...



Finalement, **Éric** laisse **Pierre** s'amuser avec la chaînette et l'anneau et nous indique qu'il a à nouveau bossé l'enclavement de deux cordelettes dans la main.



Effectivement, le geste est plus sur et le mouvement passe sans problème.

Éric continue avec une libération de bague prisonnière de deux cordelettes.

La bague est enclavée sur une des cordelettes et bloquée avec un nœud. Le tout est sécurisé avec une seconde cordelette et un second nœud.

Malgré cela, la bague se libère.

**Spontus**, source inépuisable de savoir précise qu'il s'agit d'Enclavor – *Liberator*, une routine de *Duraty*.



Mankaï – qui est en retard par rapport à son nombre de tours à présenter – se précipite et se propose de faire rentrer l'anneau sur la corde sans passer par les extrémités de celle-ci. Plus que 14 ? 15 ? Je ne sais plus...



**Éric** qui a apparemment dans l'idée de concurrencer Mankaï nous présente maintenant un effet d'enclavement et de libération avec des élastiques.



Pendant ce temps là, **Pierre** joue bien sagement avec son anneau et sa chaînette... Bon apparemment, ce n'est pas gagné.

Ah si tous les enfants pouvaient être aussi calmes que lui...



**Éric**, toujours lui... déclare être allé voir une voyante qui, pour ses prédictions, utilisait des tubes de différentes couleurs et de forme « parallélépipédique rectangle » (d'aucuns auraient dit « carrée » mais ce n'est pas exact) avec des symboles gravés sur chaque côté.

Il demande à Quentin de l'assister.

**Quentin** bat des records en tant que « *spectateur* »... ça tombe bien pour lui car il m'a avoué ne rien avoir préparé pour aujourd'hui.

T'inquiète pas **Quentin**, certains ont amené de quoi tenir toute l'après midi... Par contre, à la rentrée en septembre... On compte sur toi... hein...

Pour ce tour, **Éric** demande à **Quentin** de prendre en main les tubes et de regarder les symboles gravés. Il y a huit symboles, à raison de deux par côté et il y a trois tubes. **Quentin** doit choisir un de ces symboles et positionner les trois tubes de sorte que trois symboles identiques soient à côté l'un de l'autre. Les tubes sont ensuite mélangés.

Et le rôle d'**Éric**, c'est de déterminer quel est le symbole choisi.



**Éric** saisit à présent les deux mains de **Quentin**, lequel tient les tubes dans son poing fermé. Puis **Éric** se concentre intensément en fermant les yeux et annonce que **Quentin** a choisi le symbole « Œil », ce que l'intéressé confirme. Une chance sur huit...

**Éric** propose de recommencer l'expérience avec **Spontus**, mais hélas triple fois hélas (ben oui, triple parce que ya trois tubes...) ça foire.

Il est vrai que la méthode de « *lecture* » est pour le moins subtile et les conditions d'éclairage de la pièce peuvent influencer cette « *lecture* ».

## Fortune Sticks de Tenyo.

Un tour qui aurait bien plu à **Philippe** car l'explication est vraiment vicieuse et si on ne sait pas, ben on ne trouve pas...

Pour les amateurs d'histoire, ce tour a été créé en 2005 par *Toru Suzuki* 



et n'est apparemment plus fabriqué (source Tenyo Magic Blogspot).

C'est maintenant **Jean-Luc** qui se lance – toujours avec **Quentin** – dans un tour de cartes.

Le jeu est coupé et une carte est choisie.

Le jeu est reconstitué et la carte remise sur le dessus avant que le jeu ne soit à nouveau coupé.

Le jeu est à présent mis face en l'air et la carte sur la face est un 5P.

Jean-Luc demande à Quentin si cette carte à un rapport avec sa carte, ce à quoi Quentin ne sait pas trop quoi répondre et déclare sans se mouiller « Peut-être mais je ne suis pas sur ». Avec cette réponse, Jean-Luc doit être super renseigné....



On coupe à nouveau le jeu et là encore **Quentin** déclare que la carte sur la face du jeu a peut-être un rapport avec sa carte mais qu'il n'en est pas sur... Bon, ben décidément...

Nouvelle coupe et là, Quentin déclare « Oui, peut-être... ».

Le jeu est retourné face en bas et **Jean-Luc** demande maintenant à **Quentin** de mettre son doigt sur la face du jeu pour faire remonter sa carte sur le dessus.

Jean-Luc énonce différente position de la carte dans le jeu, les chiffres indiquant cette position allant en diminuant. Et finalement, Jean-Luc demande à Quentin de retourner la carte sur le dessus du jeu et lui annonce qu'il s'agit de sa carte... ce que confirme Quentin.



**Jean-Luc** indique que c'est le *tour de la carte* ascenseur de **Jack Miller**.

Pour être un peu plus précis, ce tour s'intitule *Lazy Man Card Trick*.

Créé par *Jack Miller*, il a été montré par *Al Koran* à *Harry Lorayne* qui l'a décrit dans son ouvrage *Magic Book*.

**Spontus** intervient pour montrer sa méthode car il trouve que la façon pour faire remonter la carte sur le dessus du jeu est trop simple.



**Jean-Luc** indique que sa méthode à lui, permet de ne plus toucher au jeu.

Vous trouverez <u>sur Youtube une version où le tour est effectué avec un jeu neuf</u> sans que le magicien le touche à quelque moment que ce soit.

**Grégoire** nous indique qu'il aime bien les voyages mais à condition d'être bien accompagné. Il demande à **Quentin** de sortir les Dames du jeu.

Les deux Dames rouges sont mises d'un côté de la table et les deux Dames noires de l'autre côté.

Et pour effectuer le voyage, il faut un voyageur... Une carte est choisie dans le jeu et signée sur sa face pour la rendre unique.



« Tu préfères les Dames rouges ou les Dames noires ? »

La carte signée est mise face en bas entre les deux Dames rouges face en l'air choisies par **Quentin**.

Le jeu est coupé et les trois cartes sont mises dans une des moitiés de jeu qui est posée à l'écart et les deux Dames noires sont mises face en l'air sur le dessus de la seconde moitié du jeu.

La carte choisie apparaît entre les deux Dames noires avant de repartir très vite dans l'autre moitié de jeu où elle réapparaît entre les deux Dames rouges lorsqu'on étale le jeu.

*The Visitor*, un tour de *Larry Jennings*. Et pour connaître l'histoire de ce tour, il suffit de <u>lire le post qui lui est consacré sur Virtual Magie</u>.

**Tomarel** est invité (par moi) à présenter cette splendide routine d'**Aldo Colombini** intitulée **Shenanigan**.

En tant que magicien conteur, **Tomarel** aime beaucoup cette routine.



Il nous la présente à sa façon, en parlant de *Barbe Noire* qui était à la recherche du fabuleux trésor de *Rackham le Rouge* mais qui au final ne trouva que deux vieux parchemins : l'un racontait la légende des *Leprechaums* (que chez nous on appelle *Farfadets* ou *Lutins*), l'autre étant une carte de *l'Ile d'Émeraude* où vivent les *Leprechaums*.

Savez-vous qu'il y a deux sortes de *Leprechaums*? Ceux qui peignent les champs en vert et ceux qui peignent les couleurs de l'Arc en Ciel?

Physiquement rien ne les distingue sauf qu'un des travaux demande une plus grande technicité.

En France on a parfois (souvent) des grèves et pour la première fois depuis plusieurs centaines d'années, *l'Ile d'Émeraude* a été confrontée à sa première grève : celle des *Leprechaums* qui peignent l'Arc en Ciel.

Alors forcément il a fallu les remplacer, par les *Leprechaums* qui peignent les champs en vert mais cela se fit sans trop de problème d'intégration.



Au final, l'histoire se termine pour le mieux – toute en couleur – et avec une sacré surprise, car qu'est-ce qu'on trouve en creusant au pied des Arc en Ciel ?...

Une routine sympa, des cartes très colorées et merci à *Sir Alex Elmsley* sans lequel cette routine serait « *hâchement* » plus compliquée, voire impossible, à présenter...

**Toff** souhaite revenir sur la routine *The Visitor* et propose une variante intitulée *Visit To Boise* créée par *Scott Guinn* lequel n'était pas satisfait par un mouvement de la routine de *Larry Jennings* et avait donc cherché une autre méthode.

Et c'est à nouveau **Quentin** qui s'y colle...



Quant au déroulement, une carte choisie est mise face en bas entre les deux Dames noires.

Les deux Dames rouges sont mises sur le jeu.

Les deux Dames noires avec la carte en sandwich sont mises dans une moitié du jeu tandis que les deux Dames rouges sont mises dans l'autre demi paquet.

**Toff** propose que les deux Dames rouges volent la carte de **Quentin**.

Le premier demi paquet est étalé – il n'y a plus de carte entre les deux Dames noires. On étale le second demi paquet – une carte se trouve entre les deux Dames rouges : la carte choisie.

**Toff** précise que le mouvement utilisé est le *Empty Kosky Switch* de *Gary Ouellet* mais mes petites fiches indiquent qu'il est de *Rick Johnsson*.

Pierre souhaite nous montrer un tour... avec une chaînette et un anneau?

Ah non... avec des cartes.

Et devinez qui est le spectateur ?

Si **Quentin** devait montrer en septembre un nombre de tours équivalent à celui des tours pour lesquels il a fait le spectateur, oh la, la, le « *pôvre* »... Mais qu'il se rassure, deux ou trois tours seront suffisants...



Une carte de prédiction est mise face en bas entre deux Jokers posés sur l'étui du jeu.

**Quentin** est invité à choisir une carte dans le jeu et cette carte y est remise mais pas complètement. Elle dépasse sur le côté.



Au final, cette carte réapparait entre les deux Jokers.

Oui, je sais l'explication est courte... mais ne vous plaignez pas, pour une fois que je fais « court ».

Une routine de *James Brown* (le magicien... pas le chanteur...)

Pierre poursuit avec un autre sandwich...

Pas le truc avec deux tranches de pain et une tranche de jambon au milieu, voire plus... Bien que vu l'heure, cela n'aurait rien d'incongru.

Non, il s'agit ici d'un sandwich avec des cartes... un peu plus indigeste mais tellement plus magique.



Une carte est choisie et perdue dans le jeu.

Un Joker est mis sur le dessus du jeu et un est mis en dessous.

Les deux Jokers disparaissent pour aller chercher la carte choisie dans le jeu et ils remontent aussitôt sur le dessus avec leur captive.

Les deux Jokers sont posés sur la table tandis que la carte choisie est prise en main. Mais cette carte disparaît rapidement pour réapparaître entre les deux Jokers.



La carte est mise dans l'étalement du jeu pour à nouveau réapparaître entre les deux Jokers...



Les rangs se sont clairsemés et nous restons un petit nombre présents dans la salle et on sent que cette journée magique touche à sa fin.

Voilà, l'année magique 2013-2014 vient de s'achever en beauté.

Rendez-vous le 20 septembre prochain pour de nouvelles aventures du *Magicos Circus Rouennais*.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie