

Réunion du 14 avril 2012

12h45 – je suis chez moi – coup de fil sur mon téléphone portable. Je ne connais pas le numéro mais je reconnais aussitôt la voix de **Clément**.

Clément : *"Euh Patrice, ça y est vous êtes déjà tous chez Théo ?"*

Moi (moqueur – c'est une seconde nature...) : *"Eh faudrait peut être lire tes mails, la réunion chez Théo c'est le 19 mai... Cet après midi on est à la MJC."*

Clément (peu convaincant) : *"Non, non, je lis mes mails... C'est le 19... Ah d'accord... (silence)... Mais il y a quand même une réunion aujourd'hui ?"*

Moi (très moqueur – une autre seconde nature...): *"C'est le 19... mai... et aujourd'hui on est le 14... avril. Oh dis, tu fumes ou tu picoles toi ? ..."*

Clément (pas convaincu): *"Non, non... ben à tout à l'heure alors..."*

Je l'aime bien **Clément**, avec lui, la vie c'est comme une boîte de chocolat... On ne sait jamais sur quoi on va tomber...

Bon, finalement, il est **14h15** et je me trouve à la MJC et pour une fois, je ne suis pas en possession de la clé...

D'aucuns qui suivent les épisodes de la vie du **MCR** feront remarquer que ce n'est pas la première fois que j'oublie la clé.

Que nenni, répondrai-je à ces perfides persifleurs... Je n'ai pas oublié la clé... **Vincent "Tomarel"** s'est gentiment proposé d'aller la chercher à ma place et c'est donc lui qui a la clé...

Et je sais qu'il est passé la chercher car *Roland de la MJC* (ce n'est pas son nom... mais son prénom c'est **Roland**) m'a appelé pour me le confirmer.

Il n'y a donc plus qu'à attendre **Vincent**... et la clé.

Et comme **Vincent** est quelqu'un de ponctuel, notre attente est de courte durée et **Vincent** n'a pas oublié LA clé..

À 14h45, nous pouvons tous rejoindre la salle Europa au rez-de-chaussée de la MJC, qui nous a été allouée exceptionnellement. Et c'est une agréable surprise car cette salle est bien plus spacieuse et lumineuse que la salle Copernic située au sous-sol du bâtiment.

D'aucuns pourraient se dire *"Tiens, il meuble une fois de plus avec des détails sans importance..."* mais croyez-moi, ce genre de détail matériel est important pour ceux qui assistent aux réunions.

Et puisque nous parlons des présents... En voici la liste :

- 1 – **Patrice**, (charité bien ordonnée commence par soi-même)
- 2 – **Vincent "Tomarel"**,
- 3 – **Yves**,
- 4 – **Pierre**,
- 5 – **Clément**,
- 6 – **Pierrick**
- 7 – **Edgard**,
- 8 – **Augustin**,
- 9 – **Eric**,
- 10 – **David "Coda"**,
- 11 – **Léon**,
- 12 – **Grégory**,
- 13 – **Lucas**,

Et comme il est désormais de tradition, je me saisis de mon appareil photo et j'immortalise cet instant. "*Clic-Clac Canon !*"



Un quatorzième membre devrait bientôt nous rejoindre en la personne de **Jean-Luc** qui m'a prévenu qu'il n'arriverait que vers 15 heures.



La première information concerne la prochaine réunion qui aura lieu le 19 mai à Ferrières en Bray chez **Théo**.

Notre ami **Théo** a gentiment proposé de renouveler une précédente expérience en accueillant une réunion à son domicile.

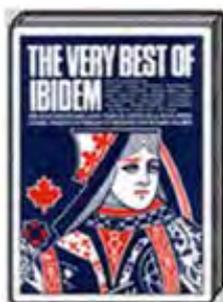
Ceux qui sont intéressés pourront venir pour 10 heures et passer la journée, tandis que les autres pourront n'arriver qu'à 14h30 en fonction de leur disponibilité.

Yves a une proposition à faire dans le cadre du 10^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** qui arrive à grands pas... La date de sa dernière prestation au bar *l'Emporium Galorium* rue Beauvoisine à Rouen, est programmée pour le mardi 5 juin et il propose une scène ouverte pour les membres du club qui seraient intéressés. À noter sur vos tablettes.



Je rappelle à l'ensemble des présents, une demande de prestation reçue sur la boîte mail du site.

Une demande bien mystérieuse au départ à laquelle j'ai failli ne pas donner suite vu l'attitude assez cavalière du demandeur. Finalement, c'est le président du *Rotary Club de Rouen* qui sollicite le **Magicos Circus Rouennais** pour un spectacle caritatif au profit des enfants malades du cœur du C.H.U de Rouen. Jusqu'à présent quatre membres du club ont donné une réponse favorable, fonction de la date qui sera retenue.



Yves souhaite faire un peu de publicité et nous conseille la lecture du *Very Best Of Ibidem* par **Richard Vollmer** qu'il a trouvé très très bien. Ce livre regroupe une trentaine de routines provenant de la revue *Ibidem* parue entre 1955 et 1979.

Compter environ 30 euros pour l'acquérir neuf.

Pour ne pas être en reste, **Grégory** indique qu'il s'est intéressé à l'œuvre de **Serge Arkhan** et qu'il a beaucoup aimé certaines routines de mentalisme.



Et comme personne n'a d'autres informations, il est temps de cesser de parler Magie, afin de faire de la Magie.

Mais attention... de la magie... sérieuse...

Quoique... **Théo** n'étant pas présent, je pense qu'on peut se lâcher un peu....



C'est **Yves** qui se lance en nous proposant de nous intéresser à la Haute Couture et d'imaginer que nous nous trouvons dans un atelier de création **Coco Chanel**.

Allons bon, moi je dis qu'on va faire de la Magie sérieuse et **Yves** veut nous parler Frou-frou...

Bon "*haute couture*"... mais petits moyens car point de tissus précieux, point de "*petites mains*" s'agitant ici et là... mais seulement trois bols et trois petites boulettes de couleur et les deux mains d'**Yves**... et encore ces deux mains restent assez inactives puisqu'elles se contentent de désigner les bols et les boulettes tandis que leur propriétaire (des mains) explique ce que **Jean-Luc** va devoir faire aujourd'hui.

Pourquoi cette précision "*aujourd'hui*" me direz-vous ?

Car je sais pouvoir compter sur votre sagacité et votre intérêt pour ce compte rendu

Tout simplement parce qu'il ne faut pas remettre à deux mains ce que l'on peut faire aujourd'hui.



Et comme vous trépignez fort légitimement d'impatience afin de savoir... ce que *Jean-Luc Gaultier* (ah non, je me trompe, c'est *Jean-Paul...*) va devoir faire, je vous livre la clé du mystère : il y a trois bols de couleur, à savoir : vert pale – bleu – orange. Et il y a trois boulettes de couleur : vert pale – bleu – orange.

Ces objets symbolisent d'une part, une robe et d'autre part, les accessoires destinés à mettre cette robe en valeur.

Le but du jeu consiste à poser une boulette sur le dessus d'un bol.

Jean-Luc s'exécute mais **Yves** fait la moue, tout en restant zen, car il applique à fond le précepte "*Faites la moue et pas la guerre*".

Yves qui a fait H.É.C, c'est à dire de Hautes Études de Couture, et qui sait parfaitement recoudre un bouton, explique que le "*ton sur ton*", ce n'est pas très joli, désignant ainsi un bol sur lequel se trouve une boulette de la même couleur. Et la sanction tombe lorsqu'**Yves** déclare que **Jean-Luc** vient d'échouer à son examen d'entrée dans le prestigieux atelier **Coco Chanel**.

Toutefois, bon prince, il lui propose de recommencer l'expérience ce que **Jean-Luc** accepte volontiers et il dispose à nouveau les boulettes sur les bols.



Yves lui demande à présent s'il est satisfait du résultat final, lui proposant éventuellement de changer.

Mais **Jean-Luc** qui vient de se découvrir une vocation de styliste reste sur sa position, c'est-à-dire debout sur ses deux pieds.

Yves soulève alors les trois bols pour montrer qu'une boulette de couleur se trouve sous chaque bol et que la couleur de chaque boulette est identique à celle de la boulette se trouvant sur le dessus du bol.



Évidemment, si on réfléchit bien après coup, on se rend compte du principe, mais il faut avouer que c'est assez bien amené.

Yves précise que c'est tiré d'une idée de **Martin Gardner** parue dans la revue... *Ibidem*.

Je propose de montrer une routine et comme personne ne s'y oppose, je m'installe à la table après avoir sollicité l'aide d'un spectateur.

Et... Oh non !... C'est **Clément** qui me rejoint.

Que faire ?

Refuser en prétextant qu'il est trop grand et que ses genoux vont toucher le dessous de la table une fois assis ?...

Lui dire que je ne l'aime pas et que je préfère une autre personne ?

Lui dire que son haleine va m'empêcher de lui parler en face ?

Ou tout simplement lui dire la vérité "*Non, toi tu portes la poisse !*".

Mais voilà, j'aime bien **Clément** et je me vois mal lui dire toutes ces méchancetés... Alors du coup, je prends discrètement une pincée de sel dans ma poche (j'en ai toujours avec moi en prévision... au cas où ce genre de situation se présenterait...) et le jette par-dessus mon épaule. Puis, je me signe intérieurement : "*Au nom de la Paire, du Six et du Cinq de Pique...Seigneur protège moi de mes amis... et de Clément, mes ennemis, je m'en charge...*"



Et, en croisant les doigts – et croyez ce n'est pas facile quand on fait un tour de cartes – je sors un petit paquet de cartes de visite de ma poche. Il y a dix cartes réparties en deux paquets comportant chacun cinq cartes et sur chaque carte est dessiné un symbole : un rond – une croix – des vagues – un carré et une étoile.

Ca y est vous captez ?

Oui c'est ça... comme sur les cartes ESP.

Je montre le premier paquet de cinq cartes, ainsi que le second puis je tends le premier jeu à **Clément** et lui demande de mélanger les cartes face en bas sans les regarder.

Ceci étant fait, je récupère le paquet de **Clément** et lui demande de mélanger également le mien.

Ceci étant fait pareillement, je récupère mon paquet et je lui rends le sien.

Le tour consiste en un test de perception extra sensorielle et je me dis *in petto* (ça veut dire "*en moi-même*", à ne pas confondre avec "*Geppetto*" qui est le père de Pinocchio et nous n'avons aucun lien de parenté...) que je n'aurais finalement pas du accepter de faire ce tour avec **Clément**...

Mais bon, c'est trop tard pour jeter l'éponge.

Le test consiste pour **Clément** à regarder la carte du dessus de SON paquet et à se concentrer sur le symbole pour que moi, avec mon récepteur intégré d'ondes cérébrales, je puisse trouver la bonne carte dans MON paquet. Une fois cette carte identifiée, je la dépose face en bas sur la table et **Clément** dépose sa carte face en bas par-dessus la mienne.

Et ainsi de suite pour les trois cartes suivantes.

Au final, **Clément** a une carte devant lui et je tiens une carte en main. Je montre ma carte, il s'agit d'un "*carré*". **Clément** retourne sa carte, il s'agit également d'un "*carré*".

Les quatre tas de deux cartes sur la table sont retournés, tous les symboles ont été correctement assemblés.

Je pousse un "Ouf !" de soulagement et pour un peu, je sauterais au cou de **Clément** pour l'embrasser, mais je sais rester digne dans ce genre de situation libératrice.



Ce tour qui se nomme *Perfect ESP* est tiré du volume 1 des DVD de **Mark Spelman** et **Peter Nardi** intitulés *Unexpected*. Le secret réside dans un mouvement très subtile que j'avais déjà rencontré précédemment et expliqué lors d'une réunion : le *Daley's Delight Switch*. Il s'agit d'un mouvement du Docteur **Jacob Daley** apparu pour la première fois dans le magazine The Phoenix (numéro 220) mais qui est mieux décrit dans le chapitre consacré à cette technique dans Card Conspiracy Volume 1 (**Peter Duffie** et **Robin Robertson** 2003).

Et pour compléter la démonstration je vous décris la routine *Bluff Acaan* de **Sean Carpenter** extraite de la compilation de soutien à **Rachel Colombini** "Wild At Heart".

Ce "pseudo" ACAAN (*Any Card At Any Number... N'importe Quelle Carte à N'importe Quel Nombre*) utilise deux jeux dans deux étuis identiques.

Le spectateur est invité à choisir un des jeux – choix entièrement libre – et à mélanger ce jeu tandis que le second jeu est laissé à la vue du public.



Le jeu est étalé et un spectateur désigne une des cartes qu'il voit. Le jeu est alors mélangé pour ainsi perdre la carte choisie et un second spectateur est invité à couper une partie du jeu pour précise-t-on choisir un nombre au hasard. Les cartes coupées sont comptées une à une pour savoir combien il y en a et elles sont ensuite remises sur le dessus du jeu qui est alors rangé dans son étui.

Le magicien récupère le jeu et attire l'attention sur le jeu qui est sur la table depuis le début. Il pose le jeu du spectateur et récupère le second jeu qu'il remet au spectateur en lui demandant de distribuer les cartes jusqu'au nombre déterminé précédemment par le hasard et de retourner la carte correspondante. Il s'agit de la carte choisie.

Jean-Luc avec lequel je fais cette seconde routine semble avoir été très impressionné par le mouvement de **Daley** utilisé pour parvenir à mes fins.

Et il faut reconnaître que ce mouvement est hyper trompeur.

Et c'est maintenant **Éric** qui va essayer de nous bluffer.

Il a entre les mains un jeu de cartes, qu'il mélange à l'américaine (**Billis** – cassette numéro 1) puis, il fait choisir une carte librement à **Grégory** en lui disant qu'il avait peut être un jumeau dans une autre vie... Et il lui demande de penser très fort à sa carte (10P).

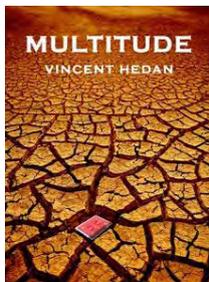
Une carte jaillit du jeu et traverse la salle, poursuivie par **Éric** qui a, semble-t-il, des difficultés avec la fioriture qu'on nomme "*carte boomerang*".

Finalement, **Éric** ayant réussi à capturer sa carte volante, montre celle-ci à l'ensemble de l'assistance : il s'agit du 10T, la carte jumelle de celle de **Grégory**.

L'expérience est renouvelée avec **Tomarel**. Et à nouveau une carte jaillit du jeu et à nouveau **Éric** court après pour la récupérer.

Et croyez-le ou non, mesdames et messieurs... Cette carte... qui a jailli du jeu tel un diable monté sur ressort... Cette carte, qui a fait un triple axel dans les airs avant d'atterrir avec grâce sur le sol... Et bien, cette carte, mesdames et messieurs..... (roulement de tambour...)... n'est pas la carte jumelle de celle de **Vincent** (dont le second prénom est *Clément*...)

Oh zut, flute !... Et oui, ça arrive même aux meilleurs. Ce sont les inconvénients du "*direct – live*".



Cassoulet ne tienne, comme dirait un Toulousain, **Éric** propose de renouveler l'expérience avec moi (RC) et c'est le 5K qui jaillit du jeu.

Multitude ... de **Vincent Hedan**.

La valeur n'attend pas le nombre des années... **Léon** du haut de ses dix ans, l'a déjà démontré lors de précédentes réunions. Il nous revient donc aujourd'hui avec un tour de cartes...

Mais, comme il a des petites mains, il ne peut pas utiliser un jeu entier et il n'utilise donc que trois cartes.

Mais au fait, j'y pense ... "*petites mains*"... Donc "*Haute Couture*"... Décidément, c'est la journée...

Bon, en fait, j'exagère un peu car **Léon** a des mains tout à fait normales pour son âge et il est parfaitement apte à tenir un jeu complet de 32 cartes... Ben oui... 52... ça fait beaucoup pour ses mains...

Mais non, je plaisante.

Bon là, il n'y a que trois cartes : une carte supportant un losange bleu, une seconde carte supportant elle-aussi un losange bleu et enfin la dernière carte supportant un losange rouge.



Vous connaissez ce jeu d'argent qu'on appelle le *bonneteau* et qui consiste, pour les gogos, à essayer de trouver LA carte gagnante parmi trois qu'un escroc, spécialiste de la manipulation, mélange sur une boîte en carton dans la rue en vous agitant sous le nez des billets de banque ?

Et bien là, c'est un peu le même challenge.

Pour un dollar, il faut retrouver la carte rouge, qui n'est jamais là où l'on pense. À tel point qu'on se demande s'il y a vraiment une carte rouge ou s'il n'y a pas plus de trois cartes.

À chaque mauvaise réponse, c'est un dollar de moins dans votre bourse.

Et on peut même intéresser le jeu en proposant de chercher une des cartes à losange bleu... sans plus de succès.

Au final, on propose un "quitte ou double" et pour 14 dollars, on vous montre une carte avec un losange bleu, une carte avec un losange rouge...

Mais quelle est donc la couleur de la troisième carte ?
Rouge ? Bleue ? Verte à pois jaunes ?

Que nenni... Elle représente un bonhomme tenant plein de billets de banque et affichant la somme "14\$".

Les spécialistes auront bien évidemment reconnu le célèbre *Color Monte* créé par **Jim Temple** et commercialisé par **Arthur Emerson** et **Larry West** en 1974 ; une excellente routine qu'on trouve désormais en version Euro.



Et franchement, c'est la première fois que je vois cette routine présentée par un jeune magicien de 10 ans...

Et comme dirait José dans la série *Scène de ménage* sur M6 : "On ne sait plus... je ne sais plus..."

Mais où va-t-on avec cette nouvelle génération de jeunes magiciens ?

Si cette routine vous intéresse, faites bien attention car les prix vont de 5 euros à 14 euros sur une grande boutique de Magie en ligne ... et on peut franchement se demander ce qui justifie cet écart de prix... à moins que ce ne soit pour coller avec le climax du tour....

C'est maintenant un autre jeune magicien qui prend la suite de **Léon**. J'ai nommé **Lucas**... âgé de 9 ans.

Et **Lucas** n'a même pas peur, puisqu'il demande un volontaire et dans la foulée tend la main pointant du doigt **Clément** en disant : "Lui !".

Pour cette routine, **Lucas** sort un jeu de cartes et le coupe.

Puis il sort une carte de prédiction et une carte est choisie d'une façon originale puisqu'un tiers du paquet est retourné face en l'air sur le reste du jeu, puis deux tiers du jeu sont retournés et posés face en l'air sur le dessus du jeu et c'est la première carte face en bas – désignée par le hasard de ces coupes successives – qui va être utilisée et cette carte est ...

Lucas marque un temps d'arrêt... nous regarde... regarde son père...

Ah ben non... Ca a foiré...

Il faut reconnaître à sa décharge que c'était prendre des risques que de choisir **Clément**...

On n'arrête pas de le répéter à chaque réunion et pourtant certains – dont moi - s'obstinent à penser que "*Ca va aller...*"

Mais la *Méthode Coué* (du nom d'**Émile Coué de la Châtaigneraie** né le 26 février 1857), cela ne marche pas à tous les coups.



Bon un échec rend fort... Du coup, **Lucas** recommence car rappelez-vous :



*"Hâtez-vous lentement, et sans perdre courage,
Vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage,
Polissez-le sans cesse, et le repolissez,
Ajoutez quelquefois, et souvent effacez"* (**Nicolas Boileau**)

Le métier... à tisser... pour faire du tissu ou de la broderie... pour la Haute Couture...

Et de trois ! C'est la journée.

Allez courage... une carte est choisie, par la méthode décrite précédemment, deux tas sont distribués.

Un des tas est coupé et la portion inférieure est mise "*en croix*" sur la portion coupée.

Le deuxième tas est coupé et comme précédemment, la portion inférieure est posée "*en croix*" (j'en vois qui sourient...) sur la portion coupée.

La carte choisie est un 9.

La première carte de "*coupe*" est un 9...

La seconde carte de "*coupe*" est également un 9

La carte de prédiction est un 9.

Bon, ben sauf erreur de ma part, ça fait un carré de 9.

Et **Lucas** de conclure qu'il ne jouera jamais avec **Clément** au poker.

Exit le fils et voici le père... Traduisez par le fait que **Grégory** prend la suite de **Lucas**.



Et tel père, tels fils et vice et versa... car **Grégory** sort un jeu de cartes et pose sur la table deux Jokers en précisant qu'il s'agit en quelque sorte de deux détectives.

Grégory prend ensuite le 6 de Cœur qu'il place dans sa poche de veste.

Jean-Luc joue le rôle du spectateur et choisit une carte (le 8P) qui est perdue dans le jeu.

Les deux détectives (les deux Jokers) sont à nouveau montrés.



Grégory indique chercher la carte de **Jean Luc** dans le jeu et sort une carte... invisible. **Grégory** fait semblant de jeter cette carte invisible entre les deux Jokers, entre lesquels – contre toute attente, apparaît le 8P.

Le 8P est mis entre les deux Jokers qui sont posés sur la table.

Puis, **Grégory** va chercher dans sa poche le 6C et l'insère dans un petit étui transparent qu'il commence à secouer doucement.

Le public constate que le 6C se transforme à vue en 8P.

Mais alors ?

Entre les deux Jokers est retrouvé le 6C.

Une des utilisations du *Wow!*, une création du génial **Masuda**.

Bernard Bilis en a fait une très belle utilisation récemment au *Plus Grand Cabaret du Monde* et vous pouvez la découvrir (ou la revoir) sur [YouTube](#) parce que cette routine vaut vraiment le détour.

Et pour ceux qui ne le sauraient pas... *Wow! 2* est également disponible à la vente.



Augustin, un autre de nos benjamins prometteurs, nous propose également une routine de cartes.

Il utilise pour cela quatre Rois de Pique à dos bleu.

Deux Rois sont posés face en l'air sur la table sur la table tandis que les deux autres sont mis dos à dos.

Un geste magique et immédiatement le dos de ces deux cartes dos à dos devient rouge.

Les deux Rois à dos bleu qui étaient sur la table sont pris en main et mis dos à dos, tandis que les deux Rois désormais à dos rouge sont posés face en l'air sur la table.

Un geste magique et immédiatement, un des deux Rois dos à dos a désormais un dos rouge et l'autre un dos bleu.

Étrange, et d'autant plus étrange que sur la table c'est la même chose : un Roi à dos bleu et un Roi à dos rouge.



Bon... les cartes sont reprises en main et un Roi à dos rouge est posé face en l'air sur la table à côté d'un Roi à dos bleu, tandis que les deux cartes restantes sont mises dos à dos.

Un geste magique et les deux cartes dos à dos ont à présent chacune un dos rouge tandis que les deux cartes sur la table ont toutes les deux un dos bleu.

Au final toutes les cartes redeviennent à dos bleu comme si nous avions été victime d'une hallucination collective.

Augustin demande alors à **Jean-Luc** de choisir un des Rois.

Et il lui montre que c'est le seul Roi à avoir un dos rouge, tandis que les trois autres ont un dos bleu.



On parlait de **Bernard Bilis** et de sa routine avec le *Wow!*, et bien, voici à nouveau **Bernard Bilis** dans un exercice pas très facile.

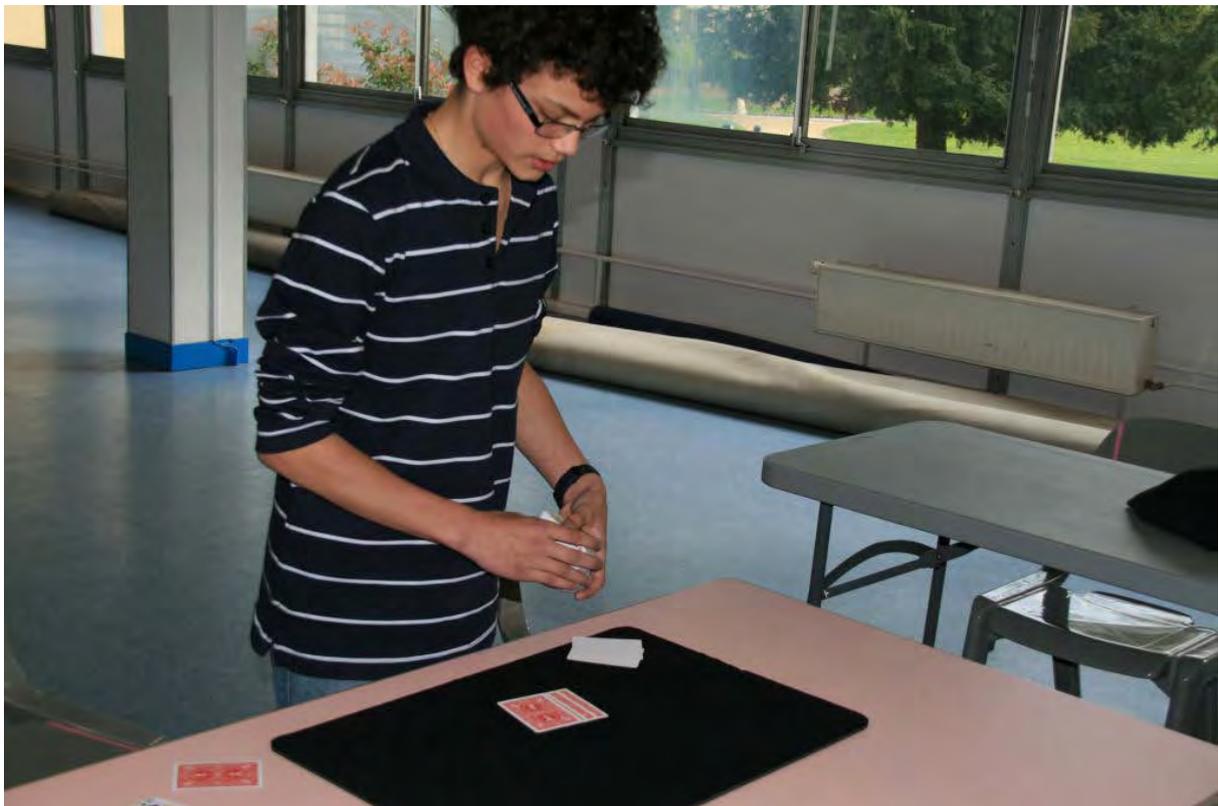
La routine s'appelle "*les 4 Jokers*" et est extraite du DVD *100% Bilis volume 2*.

Alors forcément, j'attends votre remarque "*Ben c'était une routine avec des Rois...*"

Oui, parce qu'**Augustin** n'avait pas de Jokers.

Il n'a pas de Jokers... Mais il a des As...

Quatre As sont montrés ainsi que deux cartes blanches.



Augustin propose une *téléportation*, et en deux temps trois mouvements, les cartes s'intervertissent, les deux cartes blanches prenant la place des Rois.

Comme, on n'a pas vraiment bien vu ce qui s'est passé, on demande à **Augustin** de recommencer et là, le "*pôvre*" se mélange les pinceaux n'arrivant plus à montrer le mouvement permettant cette permutation.

Bon finalement, il se concentre et il arrive quand même à retrouver ses moyens et il doit probablement nous maudire de notre intervention.

Edgard veut nous montrer un petit truc... Pour ce faire, il sort un jeu de cartes qualifié de "*tout à fait normal*" et cherche un spectateur pour l'assister en précisant "*Non ! Pas Clément, c'est un porte-poisse !*"

Bon... ça c'est dit... et c'est donc **Jean-Luc** qui s'y colle.

Une carte est choisie – signée sur sa face et perdue dans le jeu.

Un élastique qui est placé autour de l'étui du jeu, est donné à l'examen. Le jeu mélangé est mis dans l'étui autour duquel l'élastique est à nouveau placé.

Edgard sort alors une grande enveloppe dans laquelle il met le jeu.



Edgard demande ensuite à **Jean-Luc** de tenir un couteau dont la lame est pointée en l'air.

Edgard empale son enveloppe sur la lame du couteau. Puis il déchire l'enveloppe pour montrer qu'une carte est transpercée par la lame : la carte choisie et signée par **Jean-Luc**, alors même que l'élastique se trouve toujours autour de l'étui du jeu de cartes.



Tool, de **David Stone**. Un "outil" (*tool* en anglais) qui permet de présenter 11 routines. Et si vous voulez avoir une idée des possibilités offertes... [Regardez cette vidéo](#).

Edgard poursuit avec une routine de... cordes. Et oui, ça change des cartes.

C'est une routine qu'on a déjà vu avec **Alban** le mois dernier et qui se fait avec trois cordes attachées ensemble : une blanche – une rouge et une bleue. **Alban** qui a des petits moyens n'avait que des cordes blanches...



Les nœuds sont défaits de sorte qu'une extrémité de la corde blanche soit attaché avec une extrémité de la corde rouge et que son autre extrémité soit attaché avec une extrémité de la corde bleue.

La corde est enroulée autour de la main d'**Edgard** et les nœuds disparaissent. La corde se retrouve d'un seul tenant mais en conservant les trois couleurs séparées.



Cette corde est à présent mise dans une quêteuse, cet accessoire magique que tout le monde connaît et....



Ah, on me signale dans mon oreillette que tout le monde ne sait pas ce qu'est une quêteuse... Je précise que cela n'a rien à voir avec ces femmes âgées qu'on rencontre dans les églises et qui essayent d'obtenir de votre part une petite pièce à la fin de l'office... Et pour être plus explicite, je vous mets... une photo de l'objet en question.

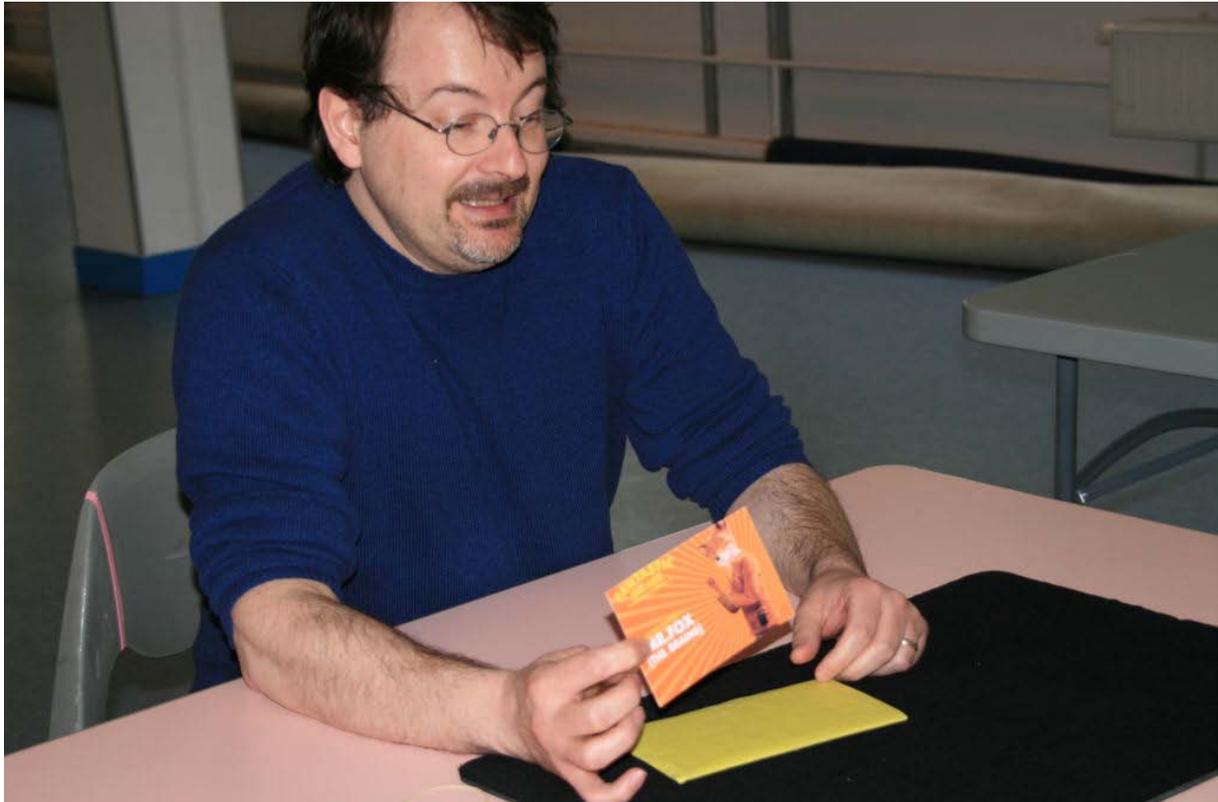
Un geste magique et hop ! Voici que la longue corde se transforme à nouveau en trois cordes de différentes couleurs : une blanche, une rouge et une bleue.

La carte au couteau d'**Edgard** avec son enveloppe m'incite à parler de la carte au couteau de *Bill Abbott* qu'on peut découvrir dans son DVD *Close-up Magic For Kids*. Et j'en profite également pour montrer celle que j'utilise et qui est de **Frank Garcia**. Vous pouvez en trouver l'explication dans le *Best Of Frank Garcia* de **Richard Vollmer**.

Jean-Luc montre la méthode **Daryl** et du coup voilà plusieurs possibilités offertes aux membres présents qui voudraient se lancer dans la carte au couteau à défaut de lancer des couteaux sur une carte.

Il n'est pas encore l'heure de se mettre au lit, mais notre magicien conteur se propose de nous raconter une histoire. **Tomarel** veut nous narrer l'histoire de *Mister Fox*, l'histoire d'un renard dépressif car devenu végétarien par amour.

Tomarel nous montre une carte sur laquelle on découvre qui est *Mister Fox*.



Ce pauvre renard déprimait jusqu'au jour où la famille déménagea près d'un poulailler dans lequel se dandinaient de magnifiques poulettes.

Tomarel ouvre un genre d'enveloppe qui symbolise la campagne environnante. Cette enveloppe en contient une seconde, qui symbolise la ferme, laquelle en contient une troisième qui symbolise le poulailler.

Alors forcément, en regardant ce poulailler, *Mister Fox* salivait à l'idée de se taper une petite poulette, voire plus si affinité... Et une nuit, alors que madame *Fox* dormait, il décida de tenter sa chance en se promettant que ce serait la seule fois... Promis juré.

Tomarel dépose la photo de *Mister Fox* sur la dernière enveloppe dans laquelle se trouve la photo d'une superbe gallinette cendrée...



C'était hélas compter sans les mesures de sécurité mises en place par l'éleveur et notre pauvre *Mister Fox* se retrouva bientôt prisonnier.

Tomarel referme l'enveloppe contenant la photo de *Mister Fox* et celle de la poulette de ses rêves puis referme celle qui représente la ferme et referme enfin celle qui symbolise la campagne.

Au loin, on entend les chiens qui aboient. Ils ont senti l'odeur de *Mister Fox* et bientôt ils seront là. Apparemment, l'avenir de *Mister Fox* s'annonce assez sombre... Il faut vite trouver une solution...

Et c'est l'instant tant redouté lors duquel le fermier s'introduit dans le poulailler accompagné de molosses aux babines dégoulinantes de bave à l'idée de croquer un renard.

Tomarel ouvre tour à tour les deux premières enveloppes...

Le suspense est intense ...

Puis il ouvre la dernière enveloppe et nous montre la carte supportant la photo de *Mister Fox*... sauf que cette carte est découpée autour de la silhouette de *Mister Fox*.

Il semble que notre héros ait réussi à s'enfuir in extremis... Mais il a quand même eu le temps d'assouvir son désir car la photo de la poule a disparu et l'enveloppe ne contient plus désormais que quelques plumes.



Merci monsieur **Bill Abbott** pour cette idée extraite du DVD *Close-up Magic For Kids*, qu'on peut adapter en créant toutes sortes d'histoires.

Pour ma part j'avais montré il y a de cela quelques temps déjà, une histoire d'évasion du pénitencier d'*Alcatraz* et voici une nouvelle idée sortie de l'esprit créatif de **Tomarel**.

Tomarel nous propose une seconde histoire en précisant que l'histoire n'est pas de lui et que ça risque d'être très décevant.

L'action se passe – si j'ai bien compris – en 1758 à Londres. C'est l'histoire d'un joueur malchanceux qui, par une nuit de brouillard comme on n'en rencontre qu'à Londres, décide de se suicider.

Ah ben **Théo** va être content... La Magie est quelque chose de sérieux et là, franchement, je ne pense pas qu'on va rire beaucoup vu l'ambiance.

Alors que ce joueur, qui se nomme *George Liddle*, s'achemine vers les quais de la Tamise, il rencontre un personnage étrange à l'allure de croquemort lequel le convie à le suivre jusqu'à une proche taverne.

Et voici nos deux personnages installés à une table en train de parler "*jeu d'argent*" et dettes de jeu...

Tomarel sort un portefeuille d'où il extrait une carte représentant un démon et six autres cartes sur lequel sont imprimées 9 pièces d'une guinée.



L'homme propose à *George Liddle* de parier. Il distribue des cartes la face en l'air et d'autres la face en bas. Puis il met ces cartes en contact avec celle représentant le *Diable*, lequel apparaît sur chacune des cartes face en bas.

L'inconnu propose à *George Liddle* de lui offrir ces cartes magiques, qui dit-il, lui permettront de gagner au jeu. Toutefois, il précise qu'il ne faut pas jouer plus de trois fois sinon, le Diable prendra l'âme de *George Liddle*.

George Liddle regarde les cartes, réfléchissant à cette alléchante proposition et lorsqu'il relève le regard, il se rend compte que son mystérieux compagnon a disparu.

Un an plus tard, alors que *George Liddle* a réussi à rembourser toutes ses dettes de jeu grâce à ces cartes magiques, il rencontre un soir dans une taverne, un marchand avec lequel il joue à trois reprises et bien sur, gagne à chaque fois.



Le marchand propose un dernier jeu et *George Liddle* se rappelant de la mise en garde du mystérieux homme qui lui a offert ces cartes, refuse.

Tout à coup, le marchand sort une bourse d'or et propose un dernier pari.



George Liddle regarde la bourse d'où s'échappent les pièces d'or. Son esprit pèse le pour et le contre, et l'appât du gain l'emporte sur la raison. Il accepte de jouer une dernière fois.

Hélas, le Diable s'imprime alors que toutes les cartes posées sur la table, et c'est ainsi que *George Liddle* perdit son âme.

Une routine genre "*cartes folles*" à la mode de **Christian Chelman**.

Le tour s'appelle *Pacte* et **Tomarel** explique l'avoir acheté lors d'une conférence de **Christian Chelman**, mais qu'il regrette que les cartes vendues soient de qualité nettement inférieure à celles – superbes – utilisées par le créateur lorsqu'il a montré l'effet.



Les cartes de Chelman

Peut-être aurait-on un jour la chance d'une réédition avec des cartes plus jolies que celles vendues par *Joker Deluxe*...

Jean Luc doit avoir une petite faim car il nous propose un sandwich.

"Jambon-beurre et fromage pour moi !"

Ah, on me fait remarquer que ce n'est pas ce genre de sandwich qui est au menu.

"Ah ? Bon, ce n'est pas grave, je vais choisir autre chose. Donnez-moi la carte !"

Ah, on me signale que ce type de sandwich se fait avec deux cartes...

Bigre, cela devient de plus en plus compliqué... Bon, voyons voir de quoi il s'agit ...



Et c'est **Clément** qui va faire le spectateur... et on craint le pire.

Jean-Luc explique que la routine qui va suivre, il la fait souvent à l'issue d'un repas en disant *"Comme ce soir ce n'était pas bon, je vais faire un sandwich..."*

Évidemment, ce genre de remarque peut jeter un froid. C'est à faire, si vous n'avez pas envie que vos hôtes vont inviter à nouveau.

Jean-Luc sort du jeu deux Valets et les pose face en l'air sur la table.

Une carte est choisie par **Clément** tandis que **Jean-Luc** détourne le regard et la carte est ensuite perdue dans le jeu.



Jean-Luc explique que ce sont les deux Valets qui vont retrouver la carte, car eux, ils ont vu la carte tandis que **Jean-Luc** avait le dos tourné.

Jean-Luc montre que la carte n'est pas sur le dessus du jeu et qu'elle n'est pas au-dessous... On peut donc raisonnablement penser qu'elle se trouve entre la première et la dernière carte du jeu.

Le jeu est effeuillé. Au "*stop !*", un Valet est inséré. On effectue un nouvel effeuillage et au "*Stop !*", le second Valet est inséré.

Là, **Jean-Luc** explique qu'il faut attendre ... environ une heure, le temps que les Valets fassent leur travail pour retrouver la carte.

Mais c'est bien évidemment une blague (enfin, j'espère...).

Au final, une carte est retrouvée entre les deux Valets. On dit qu'elle est prise en "*sandwich*"...

Ah d'accord ! D'où ma confusion tout à l'heure...

Et la carte, prise en sandwich, est la carte choisie par **Clément**.

Jean-Luc indique avoir encore une petite faim et propose un second sandwich.

Là encore, une carte est choisie et perdue dans le jeu. Elle n'est toujours pas dessus, et toujours pas dessous.

Jean-Luc propose d'essayer d'attraper la carte avec les Valets.

Il effeuille le jeu et introduit les Valets et une carte est prise en sandwich.

À nouveau, il s'agit de la carte choisie.

Et pour la fin, après la faim, **Jean-Luc** propose un dernier sandwich.

Cette fois-ci les Valets se trouvent dans le jeu.

Une carte est choisie et perdue.

Jean-Luc prend une carte dans le jeu... Oh tiens ! Le Valet de Pique.

Ce Valet est inséré dans le jeu et **Jean-Luc** indique que la carte de **Clément** doit se trouver soit au-dessus du Valet, soit au-dessous.

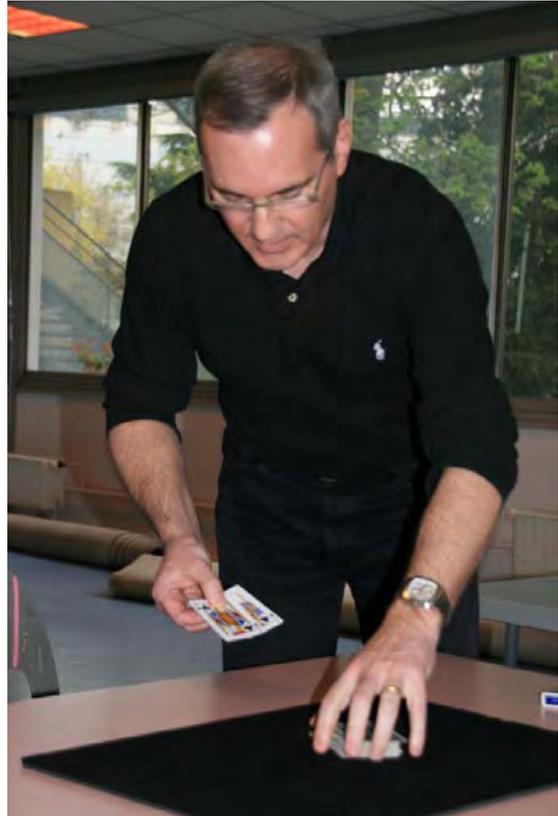
On regarde... Eh non ! Loupé ! Aucune de ces deux cartes n'est la carte choisie par **Clément**, lequel est en train de se dire, "*Et merde ! Ca y est, j'ai encore fait foirer un tour...*"

Sauf que... **Jean-Luc** attire notre attention sur le Valet de Pique qui est face en bas... le retourne, et tout le monde constate qu'il s'est transformé en la carte de **Clément**. Ouf !

Jean-Luc explique que le premier sandwich est de **Larry Jennings**, le second est une routine de **Daryl** "*Le spectateur fait son sandwich*" et le troisième s'appelle "*la Surprise de Paul Rossini*".

Et puisqu'on parle de sandwich, je propose d'en montrer un assez original.

Un jeu est donné à mélanger à **Jean-Luc**, puis, je sors un portefeuille de ma poche. Ce portefeuille est entouré d'élastiques, afin, dis-je, d'empêcher deux cartes assez spéciales de s'en échapper...



Deux Jokers sont sortis du portefeuille comportant chacun un trou permettant de voir au travers.

Ces deux Jokers sont laissés à l'examen, puis une carte est choisie. Et tandis que je détourne le regard, la carte choisie est mise face en bas entre les deux Jokers face en l'air.

Je prends le "*sandwich*" ainsi constitué et en le posant sur le dessus du jeu, je fais remarquer qu'on voit bien le dos de la carte qui se trouve entre les deux Jokers. Puis, je retourne d'un bloc le sandwich de trois cartes et dans le trou apparaît un losange rouge.

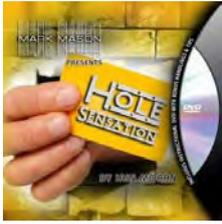


J'indique que ce losange rouge laisse penser que la carte choisie est probablement un As de Carreau, ou un Trois, ou encore un Cinq, mais que cela peut également être un Neuf de Carreau.

Puis j'explique que ces deux Jokers qui emprisonnent la carte vont m'aider à l'identifier précisément en la renvoyant face en l'air dans le jeu bas en bas.

Je pose le jeu et tiens le sandwich de trois cartes en main gauche. Une pichenette avec la main droite sur ces trois cartes et tout à coup, la carte entre les deux Jokers disparaît. Les deux Jokers sont montrés de face et de dos. La carte choisie a vraiment disparu.

J'étale le jeu entre mes mains en faisant défiler les cartes face en bas. Une seule carte est face en l'air, la carte choisie : un 5 de Carreau.



Hole Sensation de **Ian Moran**. Un effet très flash... enfin normalement... lorsque le matériel fonctionne correctement. J'ai depuis effectué une petite adaptation...

Comprenez qui pourra ...

Et puisque nous sommes dans les sandwiches, **Grégory** propose une routine avec un vieux jeu et un foulard.

Jean-Luc choisit une carte ... Un Joker !

Bon, on recommence, sinon ça va sembler bizarre.

Une nouvelle carte est choisie et perdue dans le jeu.

Grégory sélectionne dans le jeu, trois cartes... Aucune n'est la carte choisie. Ces trois cartes sont insérées de quelques centimètres dans le jeu mais en les séparant les unes des autres. Un foulard est mis autour du jeu.

Les trois cartes sont enfoncées.



Tout à coup, une carte sort toute seule du jeu... La carte choisie.

Grégory explique que la précision "*vieux jeu*" a vraiment son importance pour la réussite du tour.

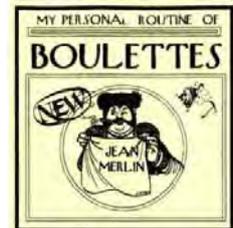
Et voilà la réunion qui tire à sa fin...

Tomarel se lève et tend un paquet à **Edgard** et lui disant qu'il s'agit d'un cadeau.

Edgard est intrigué et se demande ce qui peut bien justifier ce cadeau.

Tomarel me jette un regard amusé car il sait que je sais...

Edgard retire le paquet d'emballage et découvre le livre de **Jean Merlin** "*My Personal Routine of Boulettes*" consacré aux *Boulettes de Slydini* et là, il comprend immédiatement.



Évidemment, j'en vois qui haussent les sourcils... car eux, ne comprennent pas...

Bon, j'explique... **Tomarel, Edgard** et moi-même avons assisté à la soirée de gala du 31 mars 2012 à Forges Les Eaux lors du 25ème Festival International des Magiciens. Et **Edgard** a eu la chance de monter sur scène avec **Jean Merlin** pour ce "remake" des boulettes de **Slydini**.

Mais est-ce vraiment une chance quand on sait que dans cette routine tout le monde voit le truc, sauf le spectateur. Et évidemment, tout le monde rit... sauf le spectateur qui n'y comprend rien.

Et il faut reconnaître que **Jean Merlin** sait particulièrement bien y faire pour rendre cette routine hilarante.

Cela a certainement été très frustrant pour **Edgard** de ne pas voir le savoir faire de **Jean Merlin** et du coup, comme **Tomarel** avait le livre, il a trouvé sympa de l'offrir à **Edgard**.

Pour la circonstance, **Tomarel** et moi avons mis une petite dédicace.

Et pour que ce compte rendu soit le plus complet possible, je vous laisse jeter un œil sur les photos que j'ai prises à l'occasion de la prestation d'**Edgard**... Hum... enfin... de **Jean Merlin**.



Bon... on fait une boulette



Et hop ! La boulette a disparu.



Et elles sont où les boulettes ?



Edgard n'y voit rien... Une paire de lunettes s'impose.



Pour les grosses boulettes, il faut de grosses lunettes ...

Mais est-ce bien raisonnable de rire autant dans une routine de Magie ?

Oui !!...

Et ce n'est pas moi qui le dit, c'est notre ami **Théo** qui malicieusement m'avait écrit "*On peut rire dans un spectacle de Magie, mais on ne doit pas rire de la Magie...*"

Et là, croyez-moi, avec **Jean Merlin** et **Edgard**, nous avons bien rit.

Prochaine réunion le 19 mai 2012, chez **Théo** au *Château de la Folie à Ferrières en Bray*.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie