

RÉUNION DU 15 FÉVRIER 2014

3^{ème} 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 - Mankai

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 diabolotins. 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 âge 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 les invités... Mais c'était compter sans **Patrick 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 balaféré 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 lui-même 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.

Mankai 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.

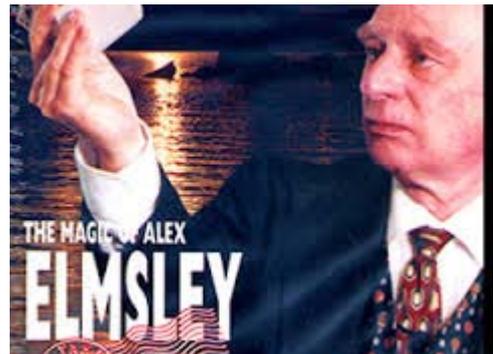
Bon, ben ça fait une idée de conférence de plus... Il va vraiment falloir que je fasse un sondage et qu'on se décide.



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).



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 [site du Magicos Circus Rouennais](#), rubrique [Billets Magiques – «Coup de Cœur, coup de gueule»](#)).

plaisir...).

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.

Mankaï 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.

Mankaï 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 **Mankaï**. 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 disparaît pour être retrouvée dans une série de boîtes 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 [« My Pet Boris – Magic Spider »](#).

L'idée est de faire le tour de Magie le plus effrayant sur *iPhone* ou *Android*.

L'auteur, qui se nomme **Ian 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... (comprenez 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 êtes-vous ? (...). 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 [un lien YouTube](#) 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 **Mankai**. 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.

Mankai 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 **Mankai** pour se libérer tandis que les deux foulards tombent sur le sol.

Mankai 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 dû 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 dû 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.



Mankai 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 [cette vidéo YouTube](#).

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.

Mankai propose une alternative au *Back and Front* pour simplifier la manipulation avec le papier flash.

Et **Mankai** 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 !

Mankai commence par faire quatre nœuds sur la corde rouge.



Puis, il enroule la corde blanche autour de son poing.



Ensuite, d'un 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.

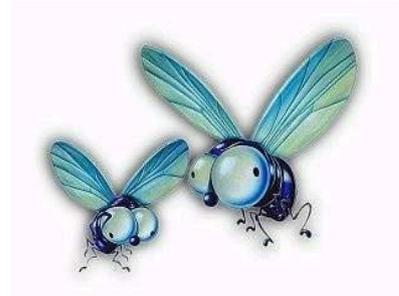
Du coup, me voilà en train de détailler les tours de petits paquets que je trimballe avec moi, lorsque j'en avise un que je me propose de montrer puisqu'il est basé sur le *Comptage Elmsley* : il s'agit de *Fly Cards*, d'**Aldo Colombini**.

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 disparaître.

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 Meir Yedid Magic 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

