

## 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 - Patrice  
3 - Mankai  
5- Marius

2 - Alban  
4 - Toff  
6 - 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](http://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 !

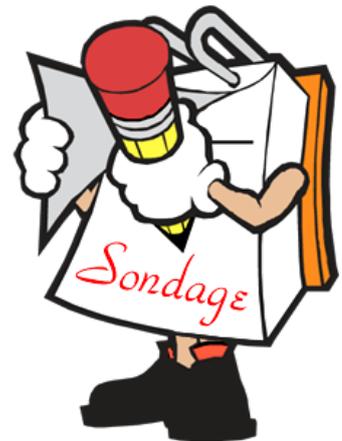
« *Et alors, quel intérêt ces Smileys ?* » me direz-vous.

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... *Smileys*... 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.

**Mankai** 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 débiter 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.



**Alban** 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 **Mankaï** 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, **Mankaï** fait tout de même apparaître une à une, quatre pièces de monnaie.

Et à présent, **Mankaï** 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 **Mankaï**.



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 celles-ci 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 **Mankaï**, 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 **Mankaï** est sacrément observateur car **Alban** a dépassé 70 ans depuis un moment déjà.

Puis **Mankaï** 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 **Mankaï** 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 **Mankaï** 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 **Mankai** 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 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 première 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**.

**Mankai** 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.



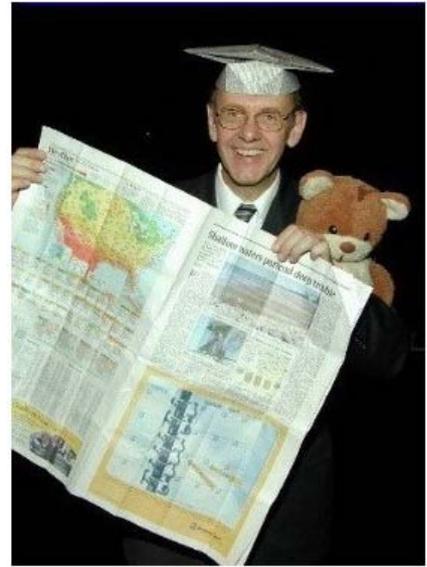
J'ai envie de lui dire que cela ne sert à rien de s'énerver car ce n'est pas ça qui améliorera la qualité rédactionnelle des « pisses-copies » (les journalistes...), mais je me tais.

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 compte-rendu 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 sûr – 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, **Mankaï** 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 Android, 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'apparaît 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 apparaît 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 réapparaître 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](#).



**Mankai** 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 **Mankai**, 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.



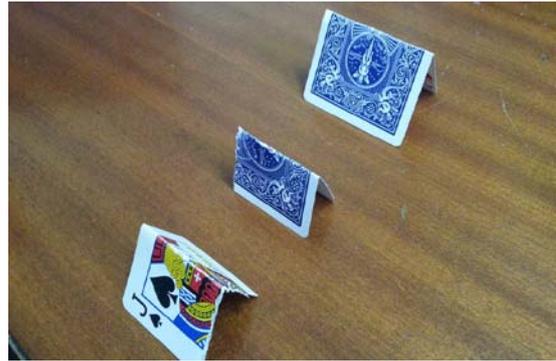
Et là, commence la Magie du Vaudou quand au fur et à mesure que la carte à figure est poussée dans l'autre carte, on constate que le morceau qui apparaît de l'autre côté s'est retourné. Alors qu'à un bout, on voit la face de la carte – la figure. De l'autre côté, c'est le dos qui émerge.

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...

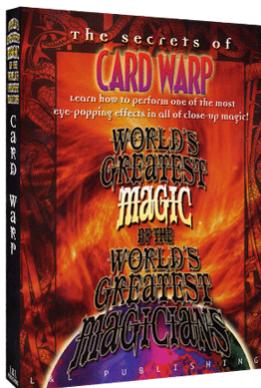
Ce retournement est très intrigant pour les spectateurs et surtout incompréhensible.

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's Greatest Magic By The World's 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 [le blog coquelicot69](http://leblogcoquelicot69) qui recèle quelques photos fort intéressantes sur le thème des poupées Vaudou et bien d'autres thèmes..