

RÉUNION DU 15 NOVEMBRE 2008

R-2 (lisez et dites : R moins 2), en comparaison avec J pour Jour, R symbolisant le mot Réunion.

Et oui, encore deux réunions avant le 27 décembre 2008 et l'immersion des magiciens du **Magicos Circus Rouennais** dans le monde – non pas de *Némo* – mais du Jeu, puisque nous participerons à l'inauguration du 8^{ème} Festival des Jeux organisé par la Ville de Rouen.

Et pour nous donner de la crédibilité, il nous faudra être fin prêts.

Selon les réponses reçues, nous pourrions être entre 14 et 21 à participer à cet évènement.

Du coup, la réunion d'aujourd'hui va bien évidemment être l'occasion de parler de ce rendez-vous et de son organisation.

Et c'est une fois de plus la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Rive Gauche* qui nous héberge dans la *salle Copernic*, qui me semble à chaque fois de plus en plus petite...

Perception spatio-temporelle défailante ou réalité ?

À moins que ce ne soit tout simplement que quelqu'un a enlevé des tables ce qui nous donne cette impression de petitesse. Tiens... Ça, c'est une idée à creuser et il faudra qu'on vérifie. On va marquer les tables, afin de mieux les retrouver. Eh **Boris**... Tu nous aides ?

Sont présents :

1. **Patrice**, sinon qui ferait le compte-rendu ?
2. **Draco**, arrivé le premier
3. **Florent "Flokor"**
4. **Philippe**
5. **Kristouf**
6. **Toff**
7. **Thibs**
8. **Fabien**
9. **Bruce Adams**

10. **Magiconan**
11. **Clément**
12. **Jean-Luc**
13. **Christophe**
14. **Alban**
15. **Thibault** (oui, oui, vous ne rêvez pas...)
16. **Edgard**
17. **Florent "Drago"**

et **Logan**, un petit (sans jeu de mot) nouveau mais qui n'en est pas vraiment un.





La première chose importante est de parler de la cotisation *MJC*, de 12 euros pour l'année pour les adultes et de 5 euros pour les... enfants (ben oui, on va dire ça... 14 ans... c'est encore des enfants non ?).

Par ici la monnaie !

Et je délaisse donc ma casquette de secrétaire scribouillard pour celle de trésorier encaisseur.

C'est vrai qu'à la limite le **MCR** devrait passer en association, ça me ferait moins de taf...

Puisque les porte-monnaie sont de sortie j'en profite pour racketter l'assemblée en proposition à la vente le badge du **Magicos Circus Rouennais**.

À un euro le badge, il faut reconnaître que ce n'est pas vraiment une grosse dépense et en plus tout le monde s'accorde à dire qu'il est superbe.



Je profite de ces lignes pour faire un peu de pub gratuite à [Modernity](#), une entreprise de la région lyonnaise qui moyennent la somme de 50 euros, nous a fabriqué et livré 50 badges supportant le splendide logo créé par **Kozou** (qui aura bien évidemment droit à un badge GRATUIT à venir retirer à notre stand... Mais non... je vais lui adresser par la Poste).

Un rapide tour de table permet de confirmer que sur les 18 membres présents, 14 indiquent que – sauf imprévu de dernière minute – ils seront là le 27 décembre 2008.

Enfin... quand je dis "là", je veux bien évidemment parler de la salle de la *Halle aux Toiles* à Rouen, et j'espère qu'aucun des participants ne se trompera de lieu en venant ici... enfin là... à la *MJC* quoi, le 27 décembre.

Draco se propose de jouer les superviseurs lors de cette journée afin de pouvoir conseiller et éventuellement aider les magiciens du **MCR** qui, pour certains, arpenteront la *Halle aux Toiles*, tandis que d'autres seront installés à des tables.



Mise à part la question de notre participation à cette journée du 27 décembre, la question fondamentale du jour qui est posée, est : *"Pourquoi les membres du **MCR** qui étaient présents ne sont ils pas restés pour discuter avec **Sébastien Mossière** lorsqu'il est venu présenter son spectacle à Grand Quevilly ?"*

Ah ah ! On fait moins les malins maintenant hein ...

Certains de ceux qui y étaient... (j'ai les noms) baissent la tête, reconnaissant ainsi leur faute qui est... de ne pas avoir pensé à rester...

Et oui, il faut vous dire que chez ces gens là, on ne pense pas... non *môssieur*... ou plutôt "non *Mossière*"...

Pour les autres, plus malins, la réponse est plus subtile... Il est indiqué, qu'ils y avaient bien pensé... mais qu'il y avait trop de gamins à faire la queue pour obtenir un autographe.

Et que répondre à ça ?

Fallait-il proposer aux gosses d'aller jouer sur l'autoroute pour laisser la place aux membres du **MCR** ?

. J'ai honte... Honte d'avoir préféré aller au *Salon du Vin* plutôt que d'aller soutenir un magicien de passage dans notre région.

Car moi... sans nul doute... Je serais resté... enfin je crois... si j'y avais pensé.

Mais, me direz-vous, pourquoi être allé au *Salon du Vin* plutôt qu'être allé voir **Sébastien** en spectacle ?

Ce à quoi je répondrais qu'il s'agissait pour moi d'une forme de solidarité, une sorte de communion par l'esprit avec mes amis **David Ethan** et **Draco** qui à ce même moment se trouvaient dans des caves du vignoble bourguignon, en compagnie notamment de **Jean Merlin**, de **Sylvain Mirouf**, et de bien d'autres encore à faire disparaître des bouteilles de crus millésimés. Hic !

Quoiqu'il en soit, les membres du **MCR** qui étaient présents à ce spectacle en ont tous dit du bien. Et je ne pense pas (moi non plus...) qu'ils ont dit cela pour se faire pardonner, sachant que j'allais l'écrire dans ce compte-rendu.

Il a ainsi été évoqué les termes "*sympa*", "*bonne maîtrise de la salle*" "*seuil d'attention maintenu*". Ces deux remarques faisant référence au seuil d'attention limité des enfants qui n'excèdent souvent pas une heure, voire même quarante cinq minutes.

Draco, souligne qu'il est important pour un magicien en spectacle d'avoir un "*feed-back*", c'est-à-dire d'avoir un retour (je dis ça pour les non anglophones), de ce qu'en ont pensé les gens en général bien sur mais également les gens du milieu.

Je veux parler ici du "*milieu professionnel*" car dans la salle, même ceux assis devant, au fond ou sur les côtés ont le droit de dire ce qu'ils pensent.

Et quand je dis "*milieu professionnel*", cela concerne aussi les *amateurs* et pas seulement les professionnels.

C'est promis **Sébastien**.. Si tu reviens, on viendra et on restera... si on y pense.

Et c'est sur ces bonnes paroles qu'**Alban** vient nous proposer un tour que **Draco** attendait depuis un certain temps déjà.



Dès son arrivée, **Alban** avait préparé son matériel en le disposant sur une chaise.

Du coup en plus de la chaise, on **Alban**....

Ah ah ah... Humour ! Désopilant, je me saoule à l'humour, le distillant ici et là aux personnes présentes pour qu'il y en ait un tas bourré... Tabouret... Ah ah ah... encore plus fort... Je m'étonne moi-même.

Le matériel en question consiste en une lampe et un carton.

Finalement, **Alban** pose la lampe sur une table et l'allume.

Puis il nous montre un foulard de couleur rouge, qu'il fait disparaître dans sa main.

Ensuite, effectuant une passe magique au dessus de la lampe, celle-ci s'éteint.

Alban enlève alors l'abat-jour de la lampe, puis farfouille dans son carton à la recherche... d'un marteau... un de ceux qu'on trouve dans les véhicules de transport en commun et qui sont utilisés pour briser les vitres en cas d'accident. (T'inquiète **Alban**..; Je te dénoncerai pas...).

Ce marteau lui permet de briser l'ampoule de la lampe, et l'assistance peut ainsi constater que cette ampoule renferme un foulard... rouge.

Draco indique que c'est un tour qui ne manque pas de culot... et une fois qu'**Alban** nous a fourni l'explication et précisé que sa lampe est une fabrication maison, **Draco** le remercie d'avoir ainsi éclairé nos lanternes.

Comme quoi, au niveau de l'humour, on est deux à avoir pour références ***l'Almanach Vermot***.

Cette routine amène **Draco** à parler des grands classiques de la Magie et il conseille à tout le monde et surtout aux jeunes présents à notre réunion, d'aller visiter le site [Artefake](#) (anciennement *Magie Bourgogne*).

Je rappelle qu'un lien vers ce site fort intéressant et très esthétique figure dans la rubrique *Liens magiques* du site du ***Magicos Circus Rouennais***.

Ce site qui se veut le portail du patrimoine magique (je parle de *Artefake*, pas du site du **MCR**. Restons modeste) avait été signalé en son temps par notre ami **Kozou** qui attirait notre attention sur sa rubrique *Bibliomagies*.

Puis **Draco** nous indique que **Paul Daniels** a fait un DVD où il revisite certains grands classiques du magicien **Max Malini**.

On en arrive à parler des présentations de tour avec ou sans améliorations et fort logiquement, la conversation dévie – Non, non... pas sur du sexe, sur l'alcool ou sur la drogue... une fois n'est pas coutume – sur la présentation de tours devant un public et sans l'autorisation de leur créateur.

Comme quoi, on peut aussi avoir des propos sérieux aux réunions du ***Magicos Circus Rouennais***.

Vaste débat que celui de la propriété artistique et de la notion de plagiat en opposition avec la reprise et l'amélioration d'une idée préexistante.

Une des idées avancées, qui pourrait susciter pas mal de remarques, est que le plagiat n'est pas forcément un mal en soit, car il oblige les magiciens créateurs à se renouveler pour éviter les clones de leur création.

Soit... mais n'empêche que...

Une autre remarque concernant la propriété artistique, est que parfois on frise l'hypocrisie, car certains magiciens commercialisent leurs créations et parfois à grand renfort de publicité (plus ou moins honnêtes d'ailleurs) - et crient ensuite au haro lorsque ces même créations sont présentées en public par d'autres magiciens (parfois mieux que par l'auteur...).

Et c'est sur ces doctes paroles que nous mettons fin à notre échange de considérations pour laisser la place à **Logan**.

Logan n'est pas un débutant dans la Magie.

Du haut de ses 15 ans... Hum "*du haut*"... Enfin... J'me comprends...

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Logan** n'est pas un débutant. Il pratique la magie depuis quelques années déjà et il était présent avec les magiciens du **Magicos Circus Rouennais** lors du spectacle caritatif du 10 février 2007 à Oissel.

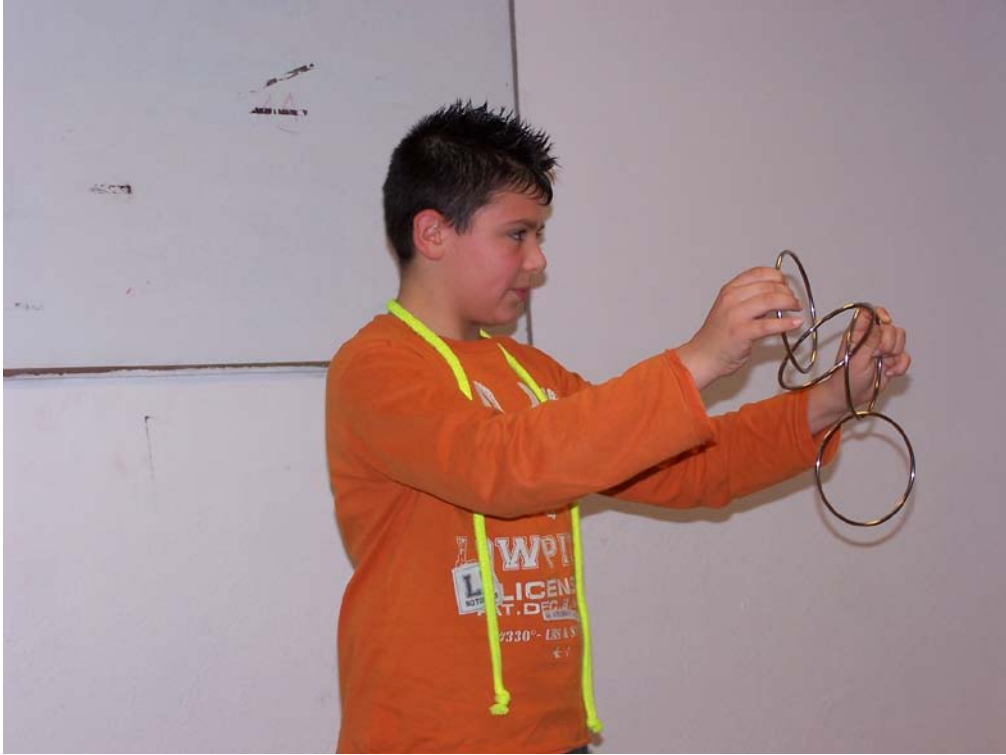
C'est **Maximus** qui est son professeur et tout récemment **Logan** a rejoint la *Fédération Française des Artistes Prestidigiters (FFAP)* après avoir passé son examen d'admission avec **Hugues Protat** et **François Normag**.

Il nous propose une routine avec 4 mini anneaux chinois et enchaîne sur une routine corde et anneau.

C'est maîtrisé ... C'est bien... et il a quinze ans.

Bon j'arrête sinon je vais déprimer.

Logan sera également des nôtres le samedi 27 décembre.



Draco propose d'adopter le principe qui avait été retenu au cabaret magique le **double Fond** lors d'une certaine journée de Solidarité...

Celui qui vient de passer désigne celui qui va passer...

Du coup, **Logan** parcourt la salle du regard....

Ah ah... j'en vois qui tremblent...

Et c'est **Edgard** qui gagne le bocal de cornichon... juste à côté de la montre en or.

Edgard, qui chaque mois nous présente quelque chose de nouveau, ne déroge pas à la règle aujourd'hui.

C'est avec une routine de balles en mousse qu'il a choisi de nous faire rêver.

Apparitions, disparitions, multiplications...



C'est inspiré de **Sylvain Mirouf** et on voit qu'**Edgard** a bossé.

Je comprends mieux en voyant la couleur des balles, pourquoi il a choisi **Logan**.

En fait, les balles qui sont orange n'étaient pas cachées sur **Edgard**, mais belles et bien apparentes sur le Tee-shirt orange de **Logan**. Seulement on ne les voyait pas.



Ensuite, **Edgard** en profite pour faire choisir une carte qui est ensuite perdue dans un jeu.

Puis, notre ami indique qu'il va aller chercher dans le jeu la carte choisie et nous présente son index et son pouce réunis en disant "*Voilà la carte*".

Aurait-il forcé sur le pinard avant de venir ?

Car, il semble évident pour tout le monde qu'il ne tient rien dans la main.

Devant notre mine interrogative, **Edgard** ajoute "*Vous avez peut-être besoin d'un peu plus de lumière pour voir la carte ?*"

Et il sort un briquet qu'il allume.

Moui... Mais encore... Il nous prend pour des truffes ou quoi ?

Et d'insister ... "*Vous ne voyez pas la carte ? Vous avez peut-être besoin de lunettes ?*"

Edgard sort alors une paire de lunettes sur laquelle n'aurait pas craché *Zaza Napoli*, le personnage de la ***Cage aux Folles*** incarné par ***Michel Serault*** et propose de transformer notre regard perplexe en regard perplexiglas...

Et de fait, chacun chausse tour à tour (de magie) les lunettes et peut de visu (c'est le cas de le dire) constater que de part et d'autre de la flamme du briquet, dansent deux cœurs.

Et évidemment, pendant ce temps là, les petits copains rigolent...





Et **Edgard** d'ajouter triomphalement (mais *français* c'est pas mal non plus... Ah, celle-là, elle est subtile... Il faut chercher...) que la carte choisie était le *Deux de Cœur*.

Exit **Edgard** qui désigne **Fabien** pour prendre sa suite.

Fabien nous montre un livre dont il vient de faire l'acquisition : *Le Manuel du Chasseur de Fantômes* de **Éric Fearson**.

Bon... là, on ne va porter aucun jugement sur ce livre, parce que **Fabien** nous dit ne pas l'avoir encore lu.

Éric Fearson – anciennement *Belphegor* – est un habitué du *Festival International des Magiciens* de Forges Les Eaux et fait notamment dans la magie... bizarre.

On a pu le voir voici quelques temps dans une émission de télé précisément dédiée aux manifestations de fantômes dans certaines demeures.

Si vous voulez en savoir plus sur lui, allez jeter un œil à son site internet (il y a un lien sur le site du **MCR**, mais je vais vous éviter de chercher... : <http://www.maison-hantée.com>) .

Pour ne pas en rester là, **Fabien** enchaîne avec un tour de cartes.

Un mélange est effectué, et le hasard amène le *10 de Carreau* sur le dessus du jeu.

Fabien le prend et le place dans sa poche.

Puis, il demande qu'on lui dise "*stop* !" tandis qu'il effeuille le jeu.

C'est le *9 de Pique* qui est ainsi sélectionné.

Cette carte est alors placée en sandwich entre deux *Jokers* préalablement sortis du jeu.

Un geste magique – que je ne peux décrire ici sans enfreindre le *Serment de Vie des Magiciens* – à ne pas confondre avec le *Serment de Vigne* sur lesquels certains magiciens de ma connaissance ont longuement disserté récemment... Hic !

Et hop le *9 de Pique* a disparu... remplacé qu'il est par le *10 de Carreau* sensé être dans la poche de **Fabien**.

Mais où est donc passé ce 9P ?... Dans la poche de **Fabien** évidemment.



Mouvement intéressant car jusqu'au dernier moment, le spectateur aperçoit le 9P qui lentement – mais sûrement – disparaît entre les deux Jokers posés sur le dessus du jeu.

Fabien désigne **Jean-Luc** pour lui succéder.



Jean-Luc demande à **Alban** de se mettre face à lui et de tendre la main...

Tiens, ça me rappelle la dernière réunion ([voir le compte rendu du mois d'octobre](#))...

Leurs index vont-ils se toucher ?

Vont-ils dire "*maison maison ...*" ?

Mais non, **Jean-Luc** remet un *As de Carreau* à **Alban** et lui demande de le tenir par un des petits côtés à l'aide du pouce et de l'index

Ah, quand je vous disais qu'il y avait de l'index dans l'air... Déjà que rien qu'en faisant un tour de cartes, il y a toujours au moins deux index... par carte...

Puis, **Jean-Luc** se saisit d'un *As de Cœur* qu'il tient de la même manière, et explique qu'il se propose de tenter d'intervertir les cartes sans qu'**Alban** ne s'en rende compte.

Entreprise mal aisée, car la manœuvre sera manifestement visible.

Mais vaillamment, **Jean-Luc** met sa carte au dessus de celle d'**Alban** et lui demande s'il a senti quelque chose...

Non bien évidemment, mais pour plus de sûreté, **Jean Luc** demande à **Alban** de vérifier qu'il a toujours *l'As de Carreau*.

Puis il propose d'échanger leurs deux cartes et de retenter l'expérience.

Cette fois-ci, il met sa carte au-dessus, puis au-dessous. Les cartes se frottent... glissent l'une sur l'autre... C'est super sensuel et cela devient torride...

Finalement, **Jean-Luc** demande à **Alban** s'il est en mesure de dire où est *l'As de Cœur*.

Instant de confusion... **Alban** ne sait plus vraiment si c'est lui qui tient cette carte ou bien **Jean-Luc**.

Afin de vérifier, **Jean-Luc** propose à **Alban** de regarder les cartes.

Mais *d'As de Cœur*, il n'y en a point... Pas plus de *d'As de Carreau* d'ailleurs... **Alban** tient une *Dame de Pique* et **Jean Luc** une *Dame de Trèfle*...

Excellente routine reposant sur le *Top Change*, dont on parlait justement lors de la réunion précédente. Tout est dans le timing et dans le détournement d'attention.

Draco parle de sa version de cette routine et prodigue ses conseils sur la réalisation du *Top Change* et notamment de sa façon de détourner l'attention.

Il en profite pour nous montrer la méthode utilisée par **David Williamson** avec son "*brossage*" de carte et la méthode **Carl Cloutier** avec son mouvement circulaire du bras.



Jean Luc, intrigué par le curieux accessoire de **Bruce**, lui passe le témoin.

Terme impropre d'ailleurs, car comme vous le constaterez, le témoin est celui qui est sensé voir quelque chose or...

Chut... Lisez la suite de cette passionnante aventure.

Bruce s'approche de la sainte table... avec une boîte renfermant un rouleau de papier d'aluminium.

Draco suggère qu'il va nous faire des papillotes.

Il nous faut toutefois attendre, car **Bruce** souhaite dans un premier temps revenir sur le tour de lecture de pensée qu'il a fait le mois dernier.

C'est **Thibault** qui va lui servir de cobaye.

Ça fait plaisir de revoir **Thibault**, un des membres fondateurs du **Magicos Circus Rouennais**.

Ah... Nostalgie quand tu nous tiens... Je sens couler une petite larme émue sur ma joue (à moins que ce ne soit une mouche qui vient de me pisser dessus...).

Thibault s'occupe de plein de trucs dont de l'aéromodélisme... et son boulot ne lui permet pas toujours d'être libre le samedi. Et puis il n'habite pas la porte à côté... Mais je sais qu'il suit toujours avec intérêt les pérégrinations du **MCR**.

Va-t-il prononcer aujourd'hui sa célèbre phrase : "*Ah j'suis bluffé !*" ?



Bruce veut démontrer que la lecture de pensée peut également fonctionner avec l'aide d'un spectateur choisi au hasard.

Ainsi, c'est **Flokor** qui va tenter de découvrir quelle est la carte choisie et conservée secrète par **Thibault**.



Bruce revient sur les techniques pour lire la pensée de **Thibault**, notamment quand il s'agit de découvrir la couleur d'une carte... en précisant que la couleur des yeux de la personne, la réaction de sa pupille sont des critères importants.

Et de préciser que, quand c'est noir, ça devient plus gros, ça se dilate...

Là j'avoue ne pas tout comprendre, d'autant que **Bruce** parle d'éteindre la lumière.

Ce qui risque d'obscurcir encore plus ses explications.

Puis, il poursuit sur la distinction "*figure*" et "*carte à point*"...

Puis, le dessin du contour du signe de la carte... Avec parfois le spectateur qui avec sa tête semble dessiner sa carte (et alors là, c'est fastoche de deviner..), etc.

Pendant toutes ces explications, **Flokor** se tient face à **Thibault** et au fur et à mesure, il élimine les différentes possibilités pour au final retenir une seule carte.

Précisément celle choisie par **Thibault** qui n'en croit pas ses oreilles. Même s'il ne prononce pas sa célèbre phrase il reconnaît qu'il n'a rien compris.

Et **Bruce** d'expliquer qu'on vient d'utiliser le *principe du compère instantané* et que **Flokor** a parfaitement réagi à une certaine stimulation de **Bruce**.

Bon, là aussi, si on veut avoir des chances de réussir, il faut faire une petite prière avant et donc ne pas oublier son chapelet.

Cette brillante démonstration ayant été faite, **Bruce** se saisit maintenant de son rouleau de papier d'aluminium. Il en déchire une bonne longueur dans laquelle il enferme son jeu de cartes...

Puis se ravisant, il défait le papier et enlève le jeu qu'il pose sur la table.

Ensuite, il reprend sa feuille et la plaque sur son visage pour s'en faire un masque.

Il devient ainsi *L'homme au Masque d'Alu*.



Affublé de cette parure étrange, **Bruce** propose que quelques objets figurant sur les tables soient déplacés.

Ceci étant fait, **Bruce** se déplace ici et là avec sa feuille d'alu sur son visage et se saisit de certains de ces objets déplacés, comme s'il avait tout vu...

Ce qui est effectivement le cas, mais nous n'en dirons pas plus sur cette technique utilisée par **Patrick KUFF**.



Bruce désigne **Thibault** pour lui succéder... mais **Thibault** invoque qu'il n'a rien amené... ni préparé et du coup c'est **Drago** qui se lance avec l'aide de **Alban**.

C'est un tour de cartes de petit paquet de **James Swain** qui s'appelle *Capitulating Queens*.

Là, dans ce tour, je n'ai pas vraiment tout suivi... Peut-être est-ce du au fait que les membres du club sentant que la cloche allait bientôt retentir, deviennent de plus en plus dissipés...

Du coup, j'ai voulu comprendre en cherchant le descriptif du tour sur le site d'une boutique en ligne.

En cherchant... beaucoup... j'ai fini pas trouver un descriptif plus étoffé que les autres – et pas très clair - sur un seul site (<http://magic.about.com>) .



L'effet est que les dos des quatre Dames (ou Reines... c'est la même chose... dans un jeu de cartes, mais pas dans la vraie vie.) changent constamment de couleur et de dessin.

Il est dit que **Larry Jennings** trouve cet effet très bien et il va donc falloir que je m'y intéresse plus sérieusement, d'autant qu'on en dit également beaucoup de bien sur le forum du *TheMagicCafé*.

Les cartes sont tenues faces en l'air. Le spectateur doit deviner quelle Reine a un dos différent des autres.

On lui montre qu'il a bien deviné.

Ensuite, si l'expérience est renouvelée, on s'aperçoit que la nouvelle Reine désignée a également un dos différent des trois autres et ainsi de suite jusqu'au final où l'on montre que les quatre Reines ont chacune un dos différent.

Si on sait faire un **Comptage Elmsley**, on saura faire ce tour, indique le descriptif.

Il semble que ce tour ait donné lieu à des variantes car j'avais un truc du même style où successivement les couleurs de dos changeaient de rouge à bleu pour au final montrer des dos totalement différents pour chaque carte. Les techniques utilisées dans cette variante étant le *comptage Elmsley* et le *comptage optique* et peut-être même un peu d'*Ascanio* si je me rappelle bien.

Drago laisse la place à **Philippe**...

Ah, ah... Va-t-on avoir droit à un savant casse-tête ?

Et non... **Philippe** étale un jeu de cartes face en l'air sur la table et demande qu'on lui désigne une carte qui est sortie de l'étalement.

Ensuite, ça se complique car il voulait nous faire une routine genre *carte caméléon* mais ça ne marche pas... Les aléas du direct.

Jean Luc indique qu'il aime beaucoup la version de **Michael Ammar**, au niveau du choix de la carte qui se fait en passant lentement sa main au dessus du ruban de carte.

Christophe propose de montrer une version de **Dominique Duvivier** : une carte est choisie dans le jeu puis perdue. Le jeu est à dos rouges. On prononce le mot magique "*Schtroumpf*" du nom de ces petits personnages de bandes dessinées (et pour avoir des bandes dessinées, il faut porter des slips **Walt Disney**) qui, tout le monde le sait, sont de couleur bleue. Et une carte à changé de couleur de dos.

On laisse cette carte face en bas sur la table et on propose de recommencer... mais hélas, la nouvelle carte choisie n'a pas un dos bleu... Quoique... Il suffit de frotter légèrement les deux cartes et on s'aperçoit que la nouvelle carte choisie a permuté avec la première, dont le dos est redevenu rouge.

Draco, toujours au fait de l'info, précise que cet effet s'appelle *Chicago Opener* et que ce n'est pas **Dominique Duvivier** qui est à l'origine de l'effet, mais que par contre, ce magicien a créé une variante en introduisant un autre change.

Ah, faut pas l'énerver mon pôte **Draco**, sinon il balance.

Eh, eh... Ça nous ramène à une réflexion que nous avons il y a quelques instants. : celui qui reprend un effet, en y apportant une modification, en l'améliorant, est il un plagiat ?

Allez... je vous laisse cogiter ça...

Philippe qui a de la suite dans les idées ne veut pas s'arrêter sur un échec et annonce "*Allez j'en r'fais un...*".

Philippe tend alors son jeu à **Logan** et lui demande de lui faire choisir une carte et d'en faire choisir une à **Draco**.

Très bonne entrée en matière car en général, ce sont les magiciens qui font choisir les cartes et là... non.

Pourquoi me direz-vous ?
Mais je n'en sais fichtrement rien...

Attendons la suite.



Chacun prend connaissance de sa propre carte – sans la montrer à qui que ce soit d'autre.

La carte de **Draco** est remise sur le jeu, qui est coupé par **Logan**.

Là, ça a été marrant parce que **Logan**, dans son élan, a fait une fausse coupe et on a donc du lui demander de couper réellement le jeu pour y perdre la carte.

Mince... Si c'est le "*spectateur*" qui se met à manipuler les cartes et à tricher, où va-t-on ? C'est à vous faire foirer un effet ce genre de truc.

Philippe met maintenant sa carte sur le dessus du jeu et **Logan** effectue une nouvelle coupe.

Puis sans crier gare (normal car il travaille à la Poste et pas à la Sncf..:), **Philippe**, semblant s'adresser au jeu, dit "*Restez groupées !*" – ce qui me donne immédiatement l'envie de rire car cela me fait penser à la 7^{ème} Compagnie et au désormais célèbre "*Groupir ! Restez groupir !*"

Joignant le geste à la parole, **Philippe** effectue une passe (magique ?) au dessus du jeu puis demande à **Draco** de nommer sa carte tandis que **Philippe** nomme la sienne.

Logan plonge dans les entrailles du jeu et tout le monde peut constater que les deux cartes annoncées sont l'une à côté de l'autre.

Dingue non ?

Sauf que ce tour est basé sur un affreux mensonge et que ce n'est pas beau de mentir.

Draco m'avait appris voici quelques temps déjà un tour un peu similaire que je m'en vais vous décrire :

Le magicien sort un jeu, que le spectateur mélange.

Le jeu est coupé en deux parties à peu près égales par le spectateur qui choisit librement l'une des portions.

Le magicien indique que le spectateur doit regarder les cartes de la portion qu'il a choisie et en retirer une carte sans la montrer et s'en souvenir. Il précise que lui-même va en faire autant avec la moitié de jeu restante.

Chacun regarde ses cartes et chacun sélectionne une carte qui est posée face en bas sur la table.

Ceci étant fait, le magicien prend sa carte face en bas et, toujours sans montrer la valeur de cette carte, l'enfonce au milieu de la portion de jeu tenue face en bas par le spectateur.

Puis, il prend la carte du spectateur et sans la montrer, l'enfonce face en bas dans sa propre portion de jeu tenue face en bas.

Les deux portions de jeu sont chacune conservées en main par le spectateur et par le magicien et les deux cartes choisies sont donc perdues chacune dans une portion du jeu.

Le magicien demande ensuite au spectateur de couper en deux portions à peu près égales sa portion de jeu et de mettre ces deux moitiés (de moitié...) sur la table, et il fait de même avec sa portion de jeu.

Il y a donc deux paquets de cartes devant le spectateur et deux paquets devant le magicien.

Le magicien demande au spectateur de retourner un de ses paquets face en l'air et de désigner un des paquets du magicien.

La portion de jeu face en l'air est alors mise telle quelle sur le paquet désigné qui reste face en bas.

Puis, le magicien prend son second paquet et, le laissant face en bas, le dépose sur les deux paquets réunis précédemment.

Il demande ensuite au spectateur de retourner face en l'air son second paquet et de le mettre sur le tout.

Nous avons donc de haut en bas : un paquet face en l'air sur un paquet face en bas, sur un paquet face en l'air sur un paquet face en bas.

Le magicien demande alors au spectateur de nommer sa carte et lui-même nomme également la sienne.

Geste magique et étalement du jeu.

Premier effet : deux cartes seulement sont maintenant face en bas...

Deuxième effet : Les deux cartes sont sorties de l'étalement et retournées... Il s'agit de la carte du spectateur et de celle du magicien.

Tout comme le tour de **Philippe**, c'est de l'impromptu et cela ne demande aucune dextérité particulière.

Pourquoi ai-je décrit ce tour qui n'a pas été présenté ?

Parce qu'ainsi le compte-rendu fera une page de plus... Limpide non ?

C'est maintenant **Kristouf** qui, par anticipation à la journée du 27 décembre et au Festival du Jeu, nous propose de faire un puzzle.

Il nous présente un puzzle reconstitué, composé de quelques pièces de couleur bleue et qui remplit parfaitement un cadre en bois.



Le puzzle est ôté de la boîte et mélangé.

Puis, **Kristouf** le reconstitue à nouveau sur la table et ce faisant nous raconte qu'après avoir acheté ce puzzle, le vendeur l'a contacté pour s'excuser et lui dire qu'il avait oublié de lui donner une pièce. Donc... que le puzzle était incomplet.

Étonnant car manifestement, le puzzle avait été reconstitué sans problème.

Finalement, **Kristouf** avait récupéré cette pièce manquante, qu'il sort de sa poche pour nous la montrer, et devant nous, il reconstitue le puzzle en y incorporant cette pièce supplémentaire.

Cette histoire, somme toute étrange, aurait pu s'arrêter là....

Si le vendeur n'avait pas contacté une fois encore **Kristouf**, se confondant à nouveau en excuses et indiquant qu'il venait de se rendre compte qu'il manquait une autre pièce au puzzle.

Fort étonné, **Kristouf** avait récupéré cette nouvelle pièce – qu'il sort de sa poche pour nous la montrer – et devant nous, reconstitue à nouveau le puzzle sans problème.



Mais quid de la boîte... car tout le monde a pu constater au début que le puzzle épousait parfaitement les parois de la boîte ?

Tranquillement, **Kristouf** défait pièce par pièce le puzzle et le reconstitue dans la boîte sans la moindre gêne.

Un beau casse-tête... même s'il réside sur une escroquerie. Mais c'est tellement incompréhensible

Edgard, qui manifestement, est resté sur sa faim, souhaite nous montrer une de ses dernières acquisitions.

Oui je sais, il achète beaucoup de trucs...

Eh... Les marchands ne vont quand même pas s'en plaindre non ?

C'est une "*chasse aux pièces*" version "*nouvelles technologies*".... Les pièces étant ici remplacées par des lumières rouges.

L'effet est sympa mais suppose d'être réalisé dans une pénombre relative sinon on ne voit rien.

Edgard présente un sachet en papier *Kraft*, puis il semble saisir quelque chose dans les airs du bout de ses doigts et on constate qu'une petite lumière rouge y apparaît qu'il s'empresse d'emprisonner dans son sac.

Par transparence, on distingue cette lumière dans le sac.

Edgard renouvelle ainsi sa chasse aux lumières une dizaine de fois.

On constate ainsi par transparence que le sac se remplit ici et là de petites lumières rouges.

Et au final sur un geste d' **Edgard**, toutes ces lumières disparaissent en un seul instant.



L'intérêt par rapport aux routines traditionnelles de *D-Light*, c'est que la lumière reste visible dans le sac et que petit à petit, de nouvelles lumières y apparaissent. De même, un petit accessoire supplémentaire fourni avec ce matériel permet de faire apparaître un point lumineux sur un mur, que vous pourrez ensuite saisir entre vos doigts.

Dans le cadre de la préparation du 27 décembre, je montre une adaptation personnelle de présentation pour la *carte Voodoo* (ou "*vaudou*" pour les anglophobes)

J'explique que dernièrement les histoires de *poupées Vaudou* ont défrayé la chronique après que le *Président de notre Principauté du Groland* se soit ému qu'une poupée à son effigie soit commercialisée pour qu'on y plante des aiguilles.



Réaction d'autant plus étonnante que *La Reine Ségolène* a également sa poupée et ne semble pas s'en être émue outre mesure et que partant de ce principe pourquoi ne pas supprimer également les marionnettes des *Guignols de Canal +* ?

Mais bon... pas de polémique.

Le principe des poupées Vaudou est - grosso modo - qu'une figurine accompagnée d'éléments se rapportant à une personne donnée (mèche de cheveux, ou ongle de pied... par exemple), va permettre de symboliser cette personne et de pratiquer un envoûtement.

Envoûtement qui peut d'ailleurs viser à faire du bien mais également à faire du mal à cette personne.

L'imagerie populaire représente le *sorcier vaudou* (mais on dit aussi *prêtre vaudou*) plantant des aiguilles dans une affreuse petite poupée tandis que la victime se tord de douleur car on pense le plus souvent que c'est surtout du mal qu'on veut à la personne visée.

On dit alors en parlant du sorcier qu'il est le mal incarné... notamment lorsqu'il utilise un ongle de pied de la personne... un ongle... incarné lui aussi.

J'explique ensuite qu'il ne faut pas se moquer du Vaudou et je me propose de faire une démonstration à l'aide de ma propre poupée – *Tic*, le personnage de **Walt Disney** du célèbre duo *Tic et Tac*. (Désolé, je voulais faire marrant et je n'ai pas trouvé mieux...)



Deux cartes – une carte à figure et une carte à points – sont choisies par un spectateur.

La carte à point est pliée en deux dans le sens de la largeur, tandis que la figure est pliée en deux dans le sens de sa longueur.

La carte à figure est placée dans la pliure de la carte à point et on peut voir une de ses extrémités dépasser sur la droite (ou sur la gauche vue du spectateur) de la carte à point.

Le nom de la carte à figure sélectionnée par le spectateur est alors marqué sur un morceau de papier et celui-ci est "*cloué*" par le spectateur sur la petite poupée à l'aide de plusieurs aiguilles.

L'envoûtement peut alors commencer.

Ce qui se traduit par le fait que la carte à figure se retourne mystérieusement sur elle-même entre la carte à point mais uniquement sur la moitié de sa longueur.

Oui je sais, ce n'est pas facile à visualiser comme explication. **Brad Christian** en présente une version dans un de ses DVD et je vous y renvoie.



Concrètement, lorsque la carte à figure dépasse d'un côté de la carte à point, on peut voir son dos, et si on la fait glisser à l'intérieur de la carte à point pour la faire dépasser de l'autre côté, on peut apercevoir sa face.

On peut même faire pivoter sur elle-même la carte à point pour montrer que le phénomène se produit sur l'avant mais également sur l'arrière de la carte à figure.

J'explique finalement que la seule façon de faire cesser l'enchantement Vaudou est de brûler ce qui a servi d'effigie : le morceau de papier supportant le nom de la carte.

À l'aide de la flamme d'un briquet, un éclair de lumière se produit et le papier disparaît entièrement.

En principe, l'enchantement disparaît avec le papier. Mais il arrive que l'enchantement persiste.

Les deux cartes sont déchirées et on peut constater que la carte à figure est effectivement retournée sur elle-même mais uniquement sur la moitié de sa longueur. Magique non ?

Moi j'aime beaucoup cet effet car il est carrément incompréhensible pour les spectateurs.

Avant de terminer la réunion, **Christophe** nous dit vouloir tester un effet qu'il intitule le *Voyage des 4 Dames* et comme nous sommes des gens hyper sympathiques au **MCR**, on accepte volontiers de servir de cobayes.

Christophe éventaille 4 cartes jumbo en disant qu'il va faire voyager 4 Dames.

Euh pardon... Il y a trois Dames et un Joker.

Christophe retire le Joker et éventaille à nouveau ses cartes... Le voyage des Trois Dames...

Euh pardon, mais il y a deux Dames et un Joker.

Christophe retire le Joker et éventaille à nouveau ses cartes ... Tada !! Le voyage des deux Dames...

Euh pardon, mais il y a une Dame et 1 Joker.

Christophe retire une des cartes et présente la carte restante Le voyage de LA dame...

Hélas... Point de Dame mais un Joker...



Christophe montre son matériel, fait maison et explique que c'est le dernier mouvement qui lui pose problème.

Draco n'y trouve rien à redire. Donc ça passe.

J'en profite pour rappeler que **Trevor Lewis** a créé une très belle routine appelée *The Homing Card* dans laquelle il présente 5 cartes rouges et lors de laquelle apparaît constamment une carte noire et j'ajoute que cette routine a notamment été présentée par **Fred Kaps**.

Et c'est sur ces bonnes paroles que se termine le vote du jury yougoslave car tout le monde est passablement dissipé après ces presque quatre heures de Magie et la salle commence à se vider sérieusement.

Pour ne pas se quitter comme ça, les derniers à rester se montrent vite fait bien fait quelques tours de petits paquets et un petit peu de matériel de cartomagie et finalement on se sépare.

Prochaine réunion le 20 décembre 2008, où il sera très fortement question de close-up...

Patrice

