

RÉUNION DU 21 FÉVRIER 2009

Et hop ! Une de plus qui se prépare dans les minutes qui viennent.

Roland, mon contact à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Gauche* a entendu mon cri de détresse et nous a attribué une salle plus spacieuse pour cette nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais**.

Mais, seront-nous assez nombreux pour justifier cet élan de compassion ?

C'est **Alban** qui m'a gentiment servi de chauffeur... le chauffeur titulaire, **David Ethan**, étant parti prendre le soleil sur les pistes enneigées avec sa petite famille.

Chemin faisant, j'apprends qu'**Alban** n'était pas intermittent du spectacle en tant que clown et acrobate comme je le croyais, mais qu'il avait un emploi qui lui assurait un salaire régulier lui permettant ainsi de pouvoir assouvir ses passions en toute sécurité "*financière*".

Rares sont les membres du club qui sont magiciens à plein temps en tant qu'intermittents du spectacle. Je leur tire mon chapeau car ils ont fait un choix pas facile.

D'un côté, vivre sa passion au quotidien jusqu'à en faire son métier ça peut paraître chouette, mais il y a un revers à la médaille car il faut "*ramer*" pour faire en sorte que cette passion soit également source de rémunération et par là même, il faut se renouveler régulièrement pour rester dans la course au contrat.

Draco, fait partie de ces passionnés qui ont laissé tomber un boulot sur pour vivre en accord avec eux-mêmes. Je lui souhaite de réussir dans sa quête du Graal et je le remercie encore une fois pour le temps qu'il consacre au **Magicos Circus Rouennais**.

Hou la la !... Va falloir que je consulte un psy, je commence à faire dans le sentimental et ce n'est pas bon pour le boulot que je fais.

Bon, allez ! Revenons à notre réunion.

Sont présents :

1. **Patrice**, le déprimé sentimental qui rédige ce compte rendu
2. **Alban**, chauffeur de maître et un mètre soixante environ.
3. **Draco**, un maître en Magie et un mètre quatre vingt cinq.
4. **Jean-Luc**, électricien amateur et membre du fan club de Gary Kurtz
5. **Toff**, Colombiniphile (comme moi)
6. **Edgard**, colombophile,
7. **Bruce**, voyance et lecture de pensée en tous genres - sur rendez-vous.
8. **Philippe**, expert en Casses-têtes en tous genres
9. **Magiconan**, naufragé et rescapé du canal Carpien,
10. **Vincent**, magicien conteur à la recherche d'un boulot comme compteur chez EDF

Et les jeunes, l'avenir du ***Magicos Circus Rouennais*** – s'ils continuent à venir aux réunions.

11. **Damien**,
12. **Florent "Flokor"**,
13. **Florent "Drago"**,
14. **Rémi**,
15. **Clément**,
16. **Logan**.





C'est **Draco** qui commence en nous conseillant d'aller visiter le site internet www.itricks.com qui a pour ambition de diffuser les dernières informations et nouvelles en provenance du Monde de la Magie. **Andrew Mayne** participe à ce site en tant qu'éditeur.

Que ceux qui ne maîtrisent pas la langue de **Shakespeare** passent leur chemin...

J'en profite pour glisser la venue d'une nouvelle boutique en ligne qui a choisi de s'appeler "[Magie Pas Chère](#)" (à vous de juger...) et puisqu'on parle boutique de magie, c'est pour moi l'occasion de montrer le splendide tapis de close-up que j'ai acquis pour une vingtaine d'euros (frais de port offerts) auprès de [Magisphere](#).

Draco – que j'ai interrompu de façon très impolie ... et je m'en excuse – poursuit en disant qu'il n'est pas certain que le **Magicos Circus Rouennais** puisse avoir une conférence lors du prochain **Festival International des Magiciens** de Forges les Eaux qui est organisé chaque année par **Hugues Protat** avec **François Normag**.

La raison est simple, et implacable quant à sa logique... le thème du festival est la *magie féminine*... et il n'y a pas l'ombre d'une magicienne au **MCR**.

Mais bon, on verra bien, il n'y a rien de définitif (je parle des magiciennes au **MCR** et également de l'absence de conférence...)

Et puisqu'on parle de conférence, je remets une couche (mais non... je ne fais pas d'incontinence...) sur l'organisation d'une "conf" (comme on dit chez les gens branchés) par le **MCR**. Le nom d'**Arthur Tivoli** a été avancé. Il était venu nous rendre une visite amicale et avait lancé l'idée...

Alors je dis "*Pourquoi pas ?*".

Reste à en déterminer les modalités... Alors **Arthur**... si tu nous lis... Contacte-nous !

Selon **Draco**, il semble que **Jean Faré**, qui a apparemment entendu parler du **MCR**, et qui demeure en Basse Normandie, envisage de nous rendre également visite.

Et il sera le bienvenu... d'autant que la Haute et la Basse Normandie sont en passe – d'après certaines rumeurs – de devenir "*la Normandie*".

*
* *
*

Bon... On cause, on cause... mais où est la Magie dans tout ça ?

Oui je sais, on causait de Magie... mais nous sommes tous venus là pour en faire... ou à défaut pour en voir (j'ai les noms de ceux qui n'ont rien préparé...)

C'est **Edgard** qui se lance avec l'assistance de **Logan**.

Edgard nous montre sa dernière acquisition faite pour la modique somme de 60 euros à **la Boutique de l'Illusion** (**BDLI**) dont il ferait mieux de devenir actionnaire si ça continue...

Le but du jeu est de gonfler des ballons ... puis de les crever. Oui je sais c'est très con.

Enfin... pas exactement. Quoique... si quand même...

Bon... Je m'explique.

En fait... les ballons... on ne les gonfle pas devant l'assistance... Ils sont déjà gonflés (ce qui évite de gonfler l'assistance en la faisant attendre le temps de gonfler les ballons)...

Ces ballons, de différentes couleurs, ont dû être gonflés par **Edgard**... ou par son fils ... ou par son frère... ou par quelqu'un des siens...

Car rappelez-vous...

"Si ce n'est toi c'est donc ton frère, ou bien quelqu'un des tiens.."

Cette phrase célèbre écrite par **Jean de la Fontaine** dans la fable où le Loup demande à l'Agneau qui a gonflé les ballons.

Et rappelez-vous également *"Toi aussi mon fils"* - **Jules César** – disant à son fils **Marcus Brutus** de lui filer un coup de main à gonfler des ballons...

D'ailleurs il faut à ce propos rétablir une vérité historique...

Jules César qui était en train de gonfler des ballons s'était exclamé *"Tu quoque mi fili"* – c'est du Latin – en constatant que son bon à rien de fils ne lui filait pas un coup de main.

Mais **Brutus**, un peu dur d'oreille, avait compris *"T'es cocu mon fils"* d'où un malheureux quiproquo qui conduisit le fils – vexé – à ne pas filer un coup de main à son père mais un coup de couteau pour l'assassiner.

Mais revenons à **Edgard** et ses ballons...

Ceux-ci sont au nombre de quatre.

Ils sont introduits, gonflés, dans quatre orifices...

Non non... aucune connotation sexuelle.... découpés dans un *"zoli"* support coloré.

Sous chaque trou... et donc sous chaque ballon, figure un chiffre...

Les trous sont donc numérotés de 1 à 4.

Ça va... Vous suivez ?

Sinon, ben regardez la photo !



Et c'est **Logan** qui doit décider quels ballons doivent être crevés.

Ah ! Quel choix cornélien... et quelle responsabilité ô combien importante...

Pensez donc... Décider d'un génocide "*ballonesque*"....

Et en plus... Il ne doit en rester qu'on...

"Et s'il n'en reste qu'un... Je serai celui-là !" (**Le Dernier des Mohicans**)

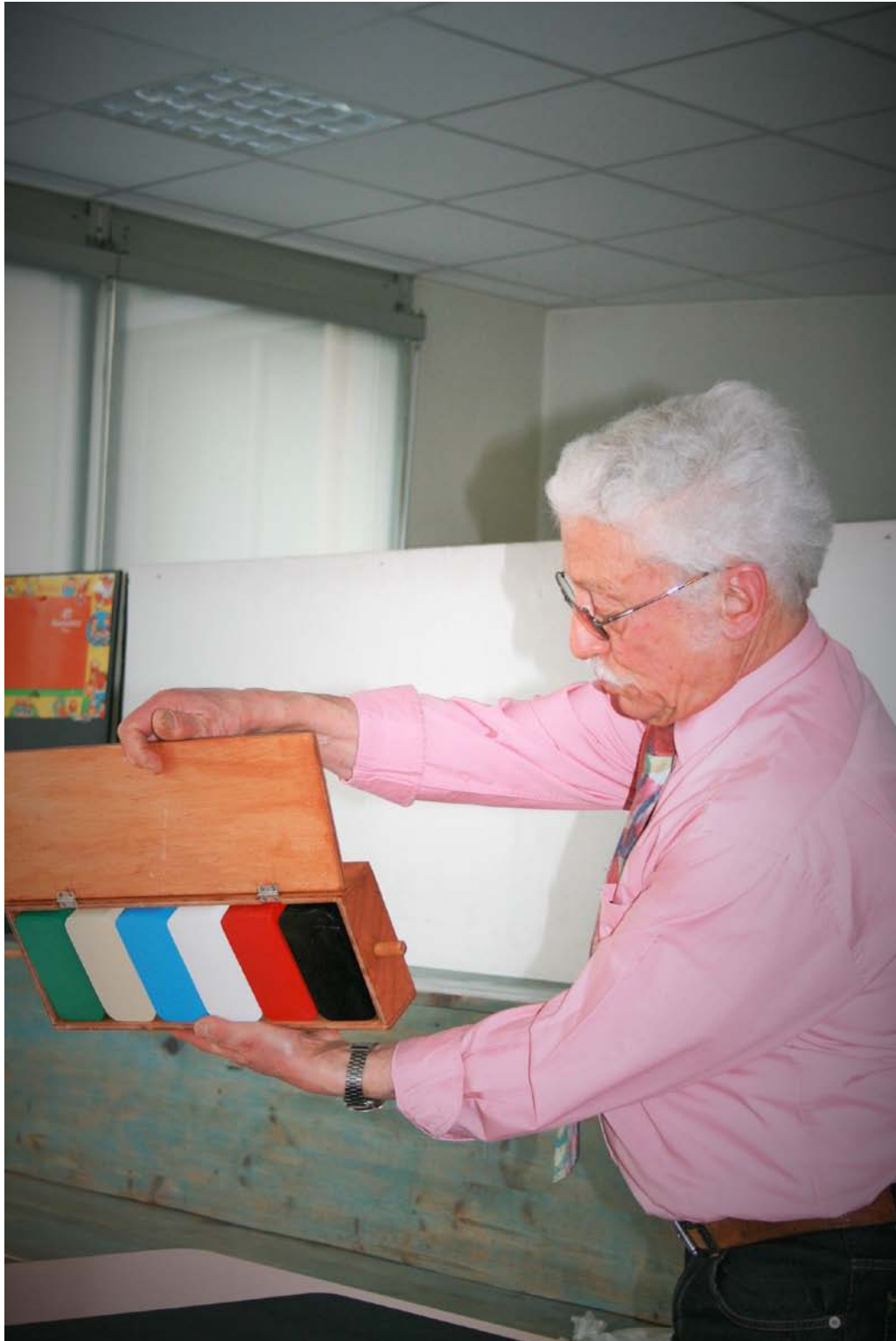
Bon là... c'est le Dernier des Ballons... **Edgard** retourne le support pour montrer qu'une flèche désigne le dernier ballon encore en vie.

Diable d'homme ! Il avait prévu que ce ballon échapperait à ce massacre ?

C'est **Alban** qui regarde le matériel avec... gourmandise..., car bricoleur comme il est, il se dit que cela serait facile pour lui de fabriquer ce support.

D'ailleurs, **Alban** propose de nous montrer sa dernière fabrication maison destinée à **Maximus**.

C'est le tour présenté par **Christophe** lors de la réunion du 17 janvier 2009 qui a donné l'idée à **Alban** de fabriquer un modèle... légèrement plus grand.



Ce tour classique est décliné sous plusieurs formes... de la plus basique et la moins chère, pour débutants en Magie, avec une boîte de 8 centimètres environ et des briquettes et une aiguille en plastique, en passant par des modèles plus élaborés pour arriver au modèle d' **Alban**.

Le principe est simple :

Six briques (ou briquettes, selon la taille du modèle) de différentes couleurs, toutes percées en leur centre par un trou, sont emprisonnées dans une boîte.

Ces briques sont maintenues en place par une grande épingle (ou une petite...) qui les traverse de part en part ainsi que la boîte, qui est elle-même percée d'un trou à chacune de ses deux extrémités.

Des trous pratiqués en alternance dans le fond de la boîte, permettent d'apercevoir toutes les briques lorsque la boîte est refermée.

Le spectateur porte son choix sur deux des briques.

Alban explique qu'il va nous raconter l'histoire des quatre gendarmes et des deux voleurs.

On fait monter tout le monde dans le fourgon.

L'ensemble des briques – y compris celles choisies par le spectateur – est mis dans la boîte, laquelle est refermée.

On attache tout le monde...

L'épingle est insérée dans un trou à l'extrémité de la boîte.

Elle traverse entièrement la boîte, de part en part, emprisonnant ainsi toutes les briques comme il a été montré précédemment.

On voit l'autre bout de l'épingle ressortir par le second trou pratiqué à l'autre extrémité de la boîte et par les trous pratiqués dans le fond de la boîte, on aperçoit distinctement les six briques.

Mais les deux voleurs étaient un peu magiciens et se sont évadés

Un geste magique... la boîte est ouverte et mise ouverture vers le bas et deux briques tombent sur la table.

Celles désignées par le spectateur.

On montre l'intérieur de la boîte... toutes les autres briques sont toujours maintenues en place par l'épingle.

Magique !

Alban est vraiment un excellent bricoleur

Et pour nous convaincre encore plus totalement de ses qualités de bricoleur, **Alban** propose de nous montrer SA version d'un autre classique.

Et c'est encore **Logan** qui se prête au jeu.

Alban présente ce qui ressemble vaguement à deux petites massues de jonglages percées à leurs deux extrémités.

Un jeu apparemment simple.

Il n'est pas question de jongler avec ces "*pseudo massues*" mais de faire une expérience étonnante visant à défier les lois les plus élémentaires de la gravité.

Isaac Newton verrait ça qu'il jetterait sa pomme à la poubelle et en mangerait son chapeau melon.

Imaginez....

Alban demande à **Logan** de choisir un de ces "*trucs*" (je ne trouve pas d'autre mot – **Alban**, il appelle ça des vases... Vachement pratique pour mettre des fleurs !), de vérifier qu'il est bien vide, en regardant dedans comme dans une longue vue.

Puis il lui demande également d'examiner l'autre.. "*truc*"



Ceci étant fait, **Alban** demande également à **Logan** d'examiner deux morceaux de corde et d'en choisir un.

Jusque là, rien de bien compliqué.

Alban demande ensuite à **Logan** de faire comme lui. C'est-à-dire d'introduire sa corde dans son "*truc*" pour qu'elle dépasse des deux extrémités. Puis de retourner le "*truc*" en lui faisant faire un tour complet verticalement.

Et là tout le monde constate que le "*truc*" d'**Alban** reste suspendu en l'air.

Oui je sais... je parle de *truc qui reste en l'air*, de *bouts*... Mais il n'y a aucune connotation sexuelle dans mes propos... et heureusement que ce n'est pas une *corde à nœuds* qui est utilisée...



Par contre rien à faire concernant le "*truc*" de **Logan** qui glisse désespérément le long de sa corde.

Pour lever toute suspicion, **Alban** échange les cordes, puis les "*trucs*" et tout le monde constate le même résultat.

Alban réussit là où **Logan** échoue.

Tour astucieux, fabriqué avec des bouteilles de coca en plastique collées ensemble et peinte avec de la peinture argentée. La corde vient du magasin de bricolage du coin et vous trouverez facilement ce qui manque.... **Alban** utilise pour sa part une... *muscade*.

Comme quoi, on peut faire des choses magiques pour pas cher...

Allez circulez, ya rien à voir !

Parce que en matière de Magie, ya plus cher.... Et j'en sais quelque chose.

Comme je l'ai écrit plus haut, **Alban** est un superbe bricoleur.

Il l'avait déjà démontré en nous faisant découvrir voici quelques mois sa version "*maison*" d'un grand classique dont je n'ai pas réussi à retrouver le nom mais qui est commercialisé par [Climax](#) sous le nom de *Perfect Match* (*concordance parfaite* en français).

L'effet, que je rappelle brièvement, consiste en une expérience de mentalisme à l'aide de deux jeux identiques composés de 5 cartes ESP.

On dispose d'un tableau en plexiglas qui comporte dix emplacements répartis cinq par cinq à droite et à gauche du tableau.

Sur un des côtés du tableau figure également un bandeau numéroté de 1 à 5.

Une fois que le magicien a disposé ses cartes dans un ordre que lui seul connaît, un spectateur est invité à choisir une à une – sans en voir la face – les cartes du jeu restant.

Il désigne par son chiffre l'emplacement qu'il choisit pour chacune de ses cartes.

Le public ne voit que le dos des cartes.

Une fois que toutes les cartes sont positionnées, on retourne le tableau pour faire constater que le magicien et le spectateur ont positionné leurs cartes au même niveau.

Il y a une *concordance parfaite*.

Pour une explication plus visuelle, je vous renvoie au [compte rendu de la réunion du 18 octobre 2008](#).



Mais comme je suis un mec sympa par nature, je vous mets une des photos prises lors de cette réunion au moment de l'explication donnée par **Alban**.

J'avais beaucoup aimé ce tour à un détail près... le fait de ne pouvoir montrer le tableau recto verso dès le début du tour.

J'avais eu connaissance d'une version améliorée, fabriquée par le magicien **Astor** et j'avais vu le clip vidéo de démo qui m'avait laissé dubitatif (ce qui ne veut pas dire "éjaculateur précoce") car je me demandais comment ce prodige était possible et surtout comment il était possible de le présenter à nouveau immédiatement sans

que les cartes soient positionnées de la même façon, comme le laissait supposer le descriptif.

Seul problème non négligeable concernant la version de **Astor**, intitulée *Astor Mental* : son prix s'élevant à 160 euros.

J'aime beaucoup la Magie mais il y a des limites que je me fixe en termes d'achats.

J'avais donc classé dans un coin de ma vaste mémoire le nom de ce tour en me promettant d'en faire l'acquisition si je gagnais un jour au Loto.,.

Mais c'était compter sans ce perfide **David Ethan**...

Bon allez, je vous le concède, je suis un peu excessif dans mon propos en parlant de perfidie.

Parce que d'une part c'est mon copain et d'autre part parce qu'il a cru me faire plaisir en me disant qu'un *Astor Mental* était en vente d'occasion avec la mention "*neuf jamais servi*" sur le forum de **Virtual Magie**.

Mais 130 euros au lieu de 160 ça restait encore cher... et mes tentatives pour faire baisser le prix sont restées vaines.

J'ai même cru ressentir un certain "agacement" de la part du vendeur suite à ma tentative avortée de marchandage...

Seulement voilà... le mal était fait, l'éventualité de l'achat était devenue une nécessité...

Un cas intéressant pour un psy...

Et du coup, j'ai cherché et cherché encore... et j'ai trouvé - assez rapidement d'ailleurs...- dans la rubrique "Occasions" du site [Arteco](#).

Comme quoi c'est cool, car certains marchands de trucs qui ont pourtant vocation à vendre leur matos, acceptent qu'on vende par leur intermédiaire du matériel d'occasion.

Et du coup, je me suis retrouvé grâce à **Arteco** et à **Rafael** (le sympathique vendeur que je salue amicalement), l'heureux propriétaire d'un *Astor mental* neuf (jamais servi) pour la somme de 100 euros.

Certes cela reste encore cher mais c'est quand même mieux que 160 ou que 130 et en plus l'effet est vraiment sensas.

Car effectivement, on peut montrer la plaquette en plexiglas recto verso avant le début du tour et en plus, il est possible de refaire immédiatement l'effet avec des cartes qui seront positionnées dans un ordre différent.





Pour la petite histoire... le *Astor Mental* de **VM** est toujours en vente ☺

Du matériel nickel avec un principe très astucieux. Et ce n'est pas **Alban** qui pourra le refaire.

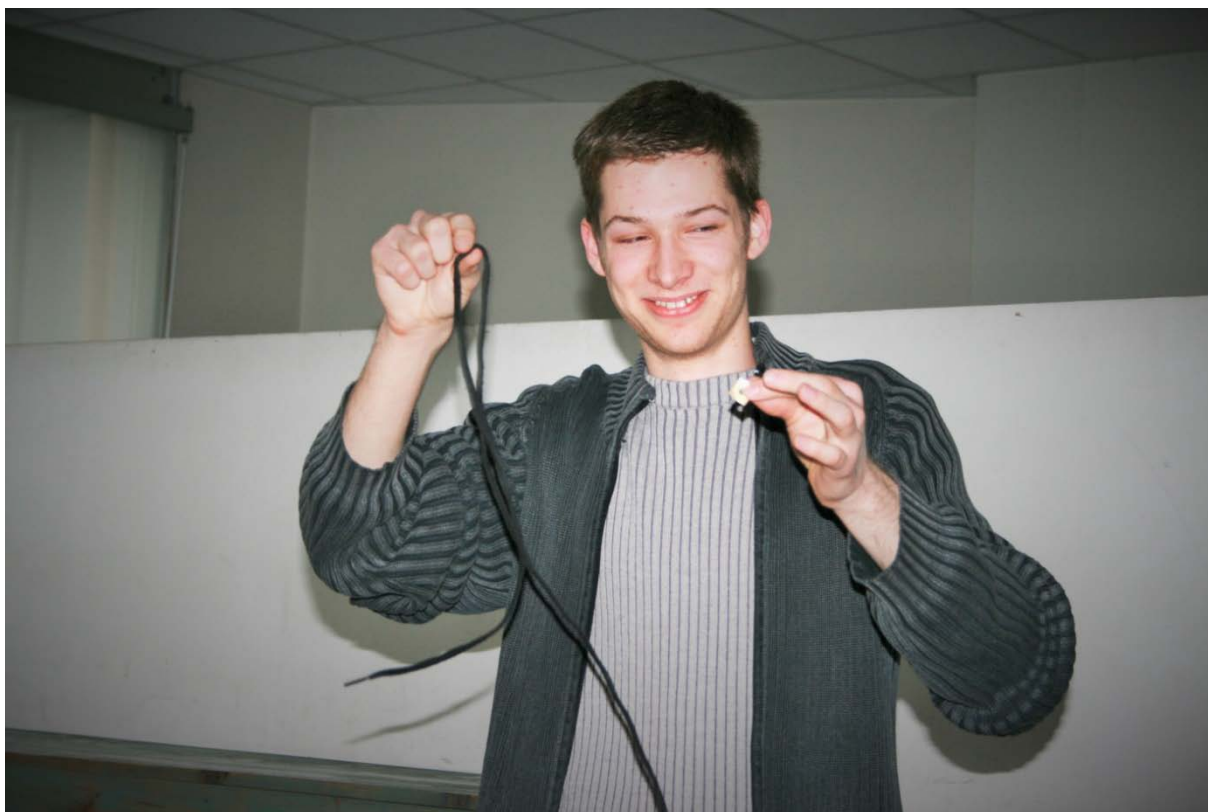
Si vous avez l'occasion, essayez de jeter un œil sur la vidéo de présentation, avec le très souriant **Astor** lui-même.

Non je plaisante... C'est bien **Astor** qui présente l'effet, mais il est franchement pas souriant sur cette vidéo alors que si ça se trouve, c'est un garçon charmant.

C'est **Drago** (ne pas confondre avec **DraCo**) qui veut nous soumettre un effet "*pour changer... parce que... que des cartes....*".

C'est donc avec une corde et un genre d'écrou qu'il veut nous impressionner.

Drago laisse dans un premier temps examiner le matos pour qu'on puisse constater que la corde et l'écrou n'ont pas de double fond et effectivement rien ne semble truqué.



Puis **Drago** enfile l'écrou sur le lacet et se propose de le libérer sans passer par les extrémités de la corde.

Ah ! Ça me rappelle la *bague et le lacet* présenté par **Dominique Duvivier** dans son *École de la Magie volume 1*.

Là, **Drago** a apparemment remplacé la bague par un écrou. Voyons voir !

Drago recouvre avec un vêtement la partie de corde avec l'écrou, laissant les extrémités de la corde apparentes.

Jusque là c'est pile poil la routine que je connais...

Sauf que très rapidement **Drago** retire le vêtement et l'écrou n'est déjà plus sur la corde.

Pour ceux qui connaissent la routine de la bague sur le lacet, il n'y a pas de rosette sur la corde.

Rien, Nada, Nothing ! L'écrou est posé sur la table à coté de la corde et **Drago** affiche un large sourire triomphateur.

Et comme toujours, l'explication nous fait regretter de ne pas avoir pensé à la solution pourtant logique.

Ceux qui possède ou qui connaissent *MatchBox Penetration* – mais la version la moins bonne de ce tour – comprendront très vite comment cet effet a pu être réalisé, avec une petite manip supplémentaire entre l'examen du matériel et la réalisation du tour.

Pour ceux qui ne connaissent pas, ben tant pis pour eux.

Non je plaisante... Lisez la suite !

Et puisque l'on parle de *Matchbox Penetration* (aucune connotation sexuelle dans ce tour), c'est **Draco** (ne pas confondre avec **DraGo**) qui prend la parole...

Oui, je sais cette histoire de **DraCo** et de **DraGo** n'est pas facile à suivre et j'en conviens, cela aurait été nettement mieux pour la lecture de mes comptes rendus si **Florent** avait choisi un autre pseudo que **Julien**...

Mais savait-il en choisissant de s'appeler **DraGo** qu'il rejoindrait un jour le ***Magicos Circus Rouennais*** et qu'il rencontrerait ainsi l'illustrissime **Draco** ?

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **DraCo** rappelle que **Garrett Thomas** a une version très chouette de *MatchBox Penetration* qui figure sur l'un de ses DVD.

Je rappelle l'effet brièvement (enfin j'espère..) :

Vous montrez une boîte d'allumette d'apparence banale.

Et selon les versions, une aiguille, un cure-dent (oui oui !...) ou une aiguille à coudre avec une bande de ruban en tissu passant dans le chas de cette aiguille.

On utilise l'aiguille pour transpercer la boîte d'allumette de part en part.

Oui ? Et alors ? Qu'est ce qu'il y a de magique ?

On retire l'aiguille, on ouvre la boîte et on en fait tomber un bloc en métal qui manifestement ne pouvait permettre cette pénétration.

Selon les modèles, on peut laisser le bloc à l'examen.

Celui qui est fabriqué sur le même principe que l'écrou de **DraGo** ne peut pas être laissé à l'examen ou alors à vos risques et périls.

D'après ce que **DraCo** explique, **Garrett Thomas** fait choisir une carte à jouer qui est perdue dans le jeu, puis il présente l'effet de *MatchBox Penetration*, et alors qu'on recherche la carte choisie, celle-ci est retrouvée dans la boîte d'allumette, le bloc en métal ayant disparu.



Et puisque l'ami **DraCo** a la parole, il en profite pour vanter les mérites de la collection de DVD "*The World's Greatest Magic*" en rappelant que chaque DVD aborde un thème (les *Anneaux Chinois*, le *Stand-up*.. par exemple) et illustre ce thème par des prestations de différents magiciens de renom.

Et c'est maintenant à **Damien** de venir nous montrer comment il présente un autre effet de pénétration, à savoir celui d'une petite bille et d'une boîte en plastique.

C'est un effet classique considéré comme étant un tour pour débutant, mais s'il est correctement présenté il peut susciter quelques surprises de la part de l'auditoire.

L'effet est simple : vous montrez une petite boîte en plastique transparent avec son couvercle également transparent. - une petite bille dont les dimensions sont légèrement inférieures à celle de la boîte et quatre élastiques qui vont être utilisés pour immobiliser le couvercle sur la boîte.

Tout le matériel est laissé à l'examen avant et après l'effet.

Le but du jeu est de faire entrer la bille dans la boîte mais bien évidemment, sans enlever les élastiques.

Impossible me direz-vous. Mais le mot "*impossible*" ne fait pas partie du vocabulaire des magiciens et après avoir recouvert un bref instant la boîte à l'aide d'un foulard, **Damien** fait constater que la bille est dans la boîte et que celle-ci est toujours hermétiquement close avec les élastiques autour.

Damien a enjolivé ce tour avec l'histoire d'une petite boule qui voulait imiter **Houdini**. Mais comme il était le *Roi de l'Évasion*, elle décida de devenir la *Reine de...*

Non ! Je ne dirai pas la *Reine de la Pénétration*, car sinon on va encore me taxer d'avoir l'esprit mal placé.

La petite boule voulait donc devenir la *Reine... pour... pour rentrer dans les objets...*

1 ! 2 3! Et hop ! C'est fait !



On explique à **Damien** comment l'effet peut être fait à vue sans qu'il soit besoin de mettre un foulard pour cacher ce qui se passe et que l'impact est plus fort.

Draco, dans son immense sagacité, suggère de dire que la petite boule voulait devenir la *Reine de l'Effraction*.

D'un point de vue purement professionnel, cette appellation est discutable car une effraction laisse des traces. Alors que là... Ben, il n'y a pas de trace.

Hum... Usage de fausses clés ? Escalade ?
Ou tout simplement... Magie.

Dans la partie secrète du site du **Magicos Circus Rouennais** (tellement secrète que certains membres du club – dont j'ai les noms – n'y ont jamais jeté un œil...), existe une rubrique intitulée "*Le Magicien mène son enquête*".

Le but est de proposer des vidéos de tours afin d'en découvrir le principe. Chaque membre du club est cordialement invité à envoyer la solution proposée et il faut reconnaître que cela rencontre un succès fou.

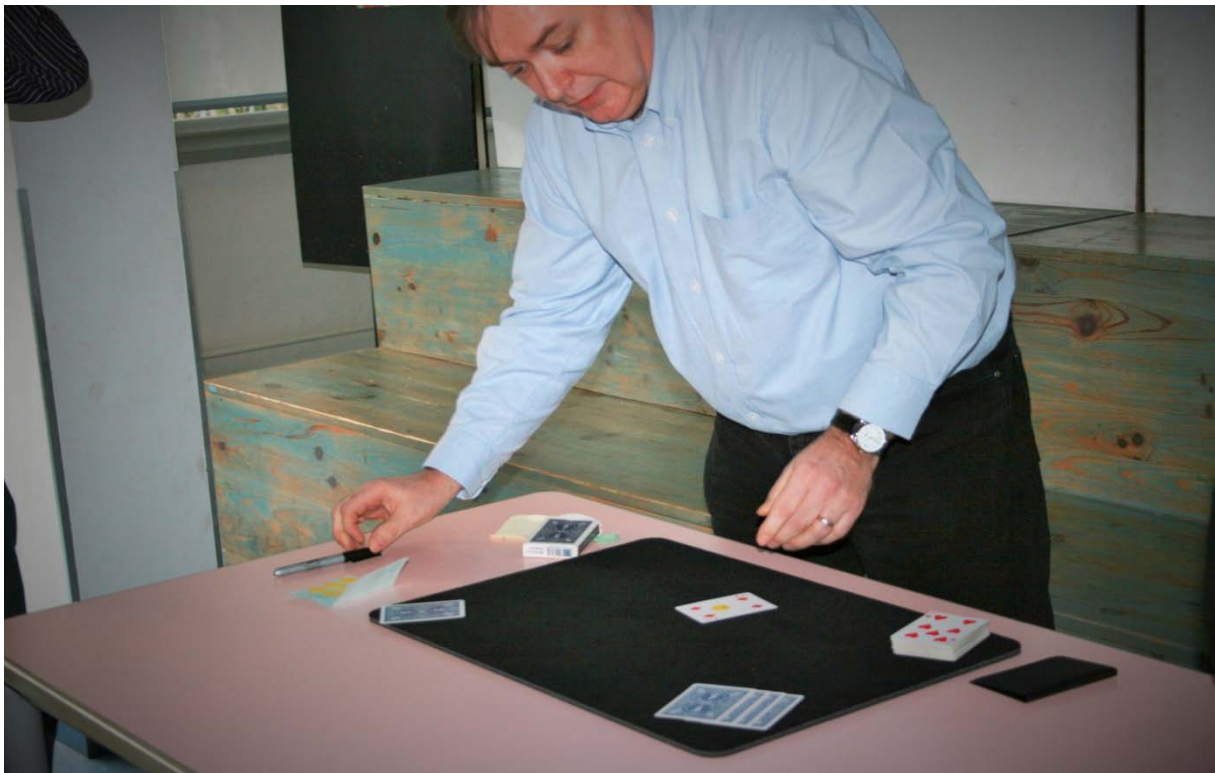
Même pas vrai ! Parce qu'en fait très peu nombreux sont ceux qui proposent une solution et que quand cela arrive, je mets parfois très longtemps à la mettre en ligne (Eh les mecs ! Désespérez pas, je vais... prochainement mettre en ligne les solutions proposées pour la routine *Passé Présent Futur...*)

Et donc, tout récemment, j'ai mis en ligne deux routines pour faire cogiter mes petits camarades.

Et là, ils n'auront pas à patienter pour les réponses, puisque :

- 1) je m'en vais leur donner tout de suite l'explication
- 2) je n'ai qu'un bouton à cliquer pour les mettre en ligne car ces solutions sont déjà prêtes à être publiées sur le site.

La première de ces énigmes magiques, concerne une vidéo de **Jean Pierre Vallarino** relative à une routine qu'il commercialise sous le nom de *Dream Wonder*.

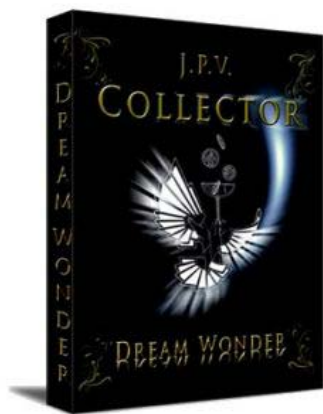


Un effet sympathique dans lequel vous montrez quatre cartes à face blanche ainsi qu'une carte qui va servir de prédiction et que vous mettez à l'écart.

Une carte est choisie dans le jeu par un spectateur et signée.

Cette carte est utilisée comme une pelle pour retourner les quatre cartes blanches qui sont étalées face en bas en décalage sur la table.

La carte choisie disparaît. Il n'y a plus sur la table que quatre cartes blanches.



On attire l'attention sur la carte de prédiction qui se trouve sur la table depuis le début de la routine et à l'aide de deux des cartes blanches dont on se sert comme des "*pincettes*" on retourne cette carte de prédiction : c'est la carte choisie et signée !

Le *comptage Elmsley* est à l'honneur et le désormais célèbre *Rumba Count* inventé par **Jean Pierre Vallarino** peut également compléter avantageusement cet effet très visuel.

Le second effet est tirée d'un vidéo qui m'a été adressée par notre ami le magicien suédois **Jahn Gallo**.

Faute d'en connaître le nom, je l'ai appelée "*Défense d'y voir*"

Le boniment repose sur le fait que les magiciens utilisent des jeux avec des marques pour identifier les cartes des spectateurs.

J'ignore qui est à l'origine de cette rumeur stupide, mais tout magicien honnête sait que cela est parfaitement faux et pour le prouver, je propose de faire un tour... *à l'aveugle*.

Deux cartes étant préalablement placées sur mes yeux pour m'empêcher de tricher, je fais choisir une carte dans un jeu mélangé et pour montrer l'immensité de mes pouvoirs je décide de faire retenir également la carte suivante. Ces deux cartes sont ensuite perdues – tant bien que mal - dans le jeu.

Les conditions d'exécution de ce tour sont donc extrêmement draconiennes (rien à voir avec **Draco**... D'ailleurs rien à voir du tout puisque j'ai des cartes sur les yeux) et rendent donc impossible que je puisse savoir quelles sont les cartes choisies, et ne me permettent guère de pouvoir manipuler les cartes par une passe savante qui ne manquerait pas d'être remarquée par le public.

En fait... j'ai plutôt l'air d'un con avec mes deux cartes maintenues sur mes yeux par une paire de lunettes.

Ah la la, qu'est ce qu'il ne faut pas faire !

Et comme **Draco** se trouve à mes cotés je suppose que pendant que je n'y verrai rien, il va tenter une des conneries dont il a le secret.



Pour mener à bien cette routine, j'explique que je me propose de retrouver les deux cartes choisies rien qu'en coupant le jeu – et ce, en dépit de **Draco** dont je sens la présence à mes côtés...

Mais bon, tant que ce n'est que sa présence et pas ses doigts que je sens... voire même autre chose... ça va.

Je coupe le jeu et montre la carte de coupe.... Loupé ! Ce n'est pas une des cartes choisies.

Je demande l'indulgence de l'honorable assemblée et coupe à nouveau.
Loupé à nouveau.

Je sollicite une dernière chance et... Loupé une fois encore.



Je propose alors aux membres du club – pour restreindre mon choix - de me dire s'ils voient les deux cartes et à cet effet je prends une dizaine de cartes que je mets en éventail face vers le public.

Comme les deux cartes ne sont pas vues. Je renouvelle avec une dizaine d'autres cartes.

Même réponse. Je renouvelle ainsi jusqu'à épuisement du jeu.

Les deux cartes ne sont apparemment plus dans le jeu.

Normal... puisque je les ai sous les yeux depuis le début du tour.

Les deux cartes se trouvant devant mes yeux sont retournées. Ce sont les deux cartes choisies.

Routine marrante et pas très compliquée à réaliser.

Ayant quelque peu monopolisé le "*devant de la scène*", je m'éclipse pour laisser place à **Clément**.

Aurait-il une vocation... *religieuse*... car il se propose de réaliser des mariages.

À moins qu'il ne veuille devenir *maire*...

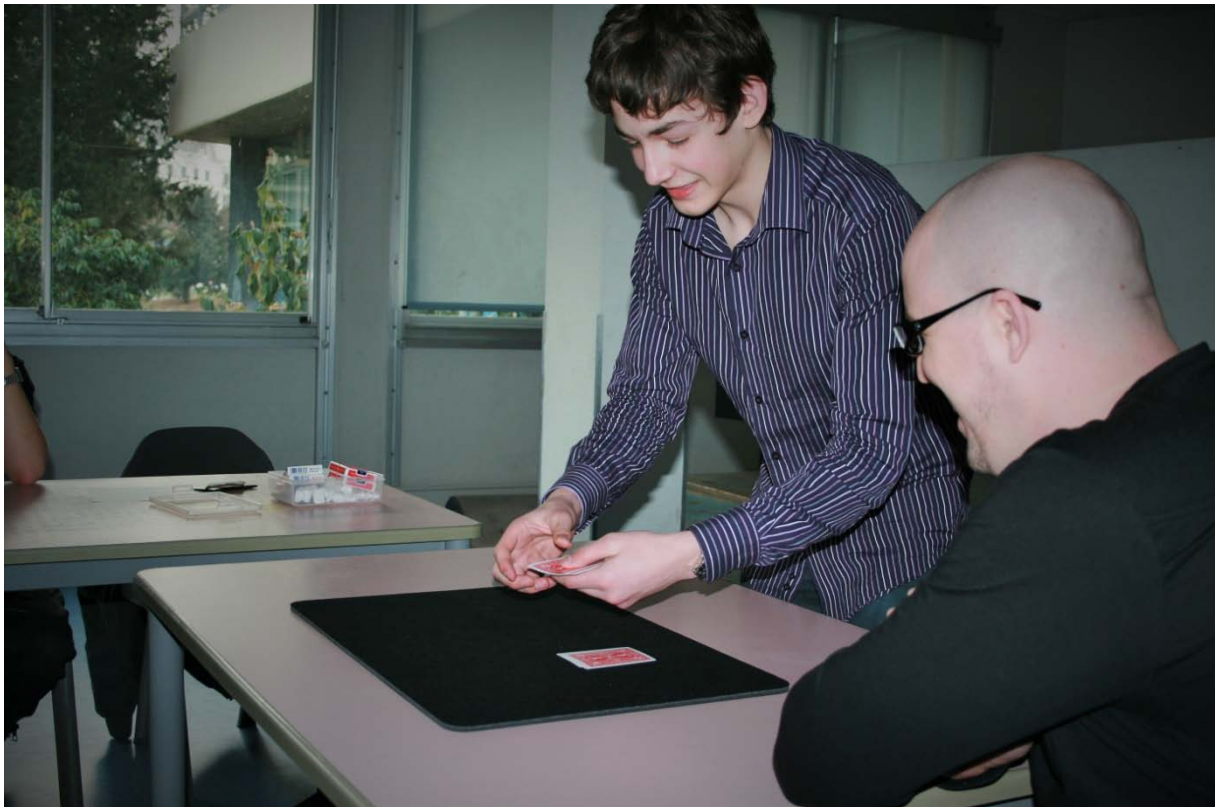
Bon là, quoi il en soit, ce n'est pas une question de "*maire*" mais de "*paires*" puisqu'il va tenter de marier les Rois et les Reines du jeu de cartes.

Les cartes – les 4 Rois et les 4 Reines, que chez nous les Français, on appelle les Dames – nous sont montrées et sont ensuite distribuées en quatre tas de deux cartes.

Clément regroupe les cartes, puis les sépare en deux paquets. Il attend un peu... en soulignant que ça papote...

Il ne parle pas des membres du club mais des deux paquets de cartes. Et plus certainement du paquet des Dames... Ah les bavardes !

On constate que les quatre Dames sont toujours regroupées – sûrement pour continuer à causer – et alors, qu'on s'attend à voir les Rois dans l'autre paquet, on s'aperçoit qu'ils ont disparu pour laisser place aux quatre As.



Merci à **Alex Elmsley** pour sa contribution au Monde de la Magie.

Draco tient à préciser que pour ce tour, les Dames sont en dessous et les Rois au-dessus... ajoutant ..."comme d'habitude".

Clément nous fait ensuite quelques petits enchaînements que selon ses propres termes il avait "*envie de partager*". Et c'est ainsi que nous faisons connaissance avec *le 8 de Pique ascenseur*, et *le 8 de Pique ambitieux*.

Bravo **Clément** et rassure-toi ton *comptage Elmsley* est plus que correct.

C'est maintenant **David Magiconan** qui vient nous inviter à retrouver des cartes identiques.

Il a un jeu de cartes dont il distribue les cartes une à une face en bas sur la table, nous invitant à dire "*Stop*" quand on veut.

À l'endroit choisi, il met une carte de visite puis il rassemble le jeu et recommence à distribuer les cartes nous invitant à nouveau à lui dire "*Stop*".



Ce petit jeu se renouvelle quatre fois et à chaque fois, l'endroit du "Stop" est marqué par une carte de visite.

Une fois ces sélections effectuées, le jeu est étalé face en bas et on peut voir ici et là disséminées dans le jeu les quatre cartes de visite.

Les cartes jouxtant les cartes de visite sont sorties de l'étalement

A-t-on réussi à constituer un carré parfait. Ça serait énorme.

Les quatre cartes sont retournées... Il y a un Valet de Pique, un 4 de Pique, un 2 de Trèfle et un 3 de Cœur.

Ah ! Ça semble plutôt raté...

Sauf que **Magiconan** nous indique qu'il n'a pas dit que les quatre cartes devaient être identiques.

Il retourne alors une à une les cartes de visite et on constate que sur chacune d'elle est noté le nom d'une carte. Et sur chaque carte de visite est inscrit le nom de la carte sur laquelle la carte de visite a été positionnée librement.

Puis **Magiconan** nous fait remarquer qu'il lui reste une carte de visite et nous fait constater que sur cette carte de visite est inscrit "*Vous ne choisirez pas le Joker !*".

Mouais... Si ça se trouve il n'y a aucun Joker dans le jeu et donc cette prédiction est quelque peu... "*facile*".

Suite à cela, **David Magiconan** retourne complètement l'étalement face en l'air...

Toutes les cartes sont des Jokers ! Seules les quatre cartes sélectionnées au "Stop" étaient différentes.

Bon... J'ai rien dit.

Le principe est de **John Guastafarro** et **David Magiconan** l'a adapté pour réaliser ce tour.

Parti sur sa lancée, **Magiconan** nous propose un tour avec des pièces de monnaie.

Au départ, **Magiconan** tient deux pièces chinoises dans une main, et deux ½ dollar dans l'autre main.

Il se retrouve ensuite avec dans chaque main, une pièce chinoise et un ½ dollar et au final, il se retrouve avec dans une main, deux pièces chinoises et dans l'autre main, deux ½ dollar.

Et alors me direz-vous, c'est comme au commencement... sauf peut-être que, au final, le mot "*main*" est avant les mots "*pièces*" alors que au début il était après.

Et c'est pas faux...

Mais non !

Et c'est ça qu'on n'avait pas capté...

Les pièces chinoises et les ½ dollar ont changé de main.

Et je ne vous ferai pas le classique "*change pas de main je sens que ça vient..*" car dans mes comptes rendus il n'y a jamais de connotation sexuelle.

Bon ! Pour être plus explicite, les pièces chinoises étaient en main droite au début (je dis "*droite*", mais j'aurais pu dire "*gauche*". C'est un exemple) et elles se retrouvent en main gauche à la fin (je dis "*gauche*" mais j'aurais pu dire "*droite*"... Ça dépend de comment on commence au début...).



Bon là, il faut bien l'avouer, certains d'entre nous – dont moi – avons eu du mal à nous rendre compte de ce voyage de pièces. On n'avait pas tout compris.

Voilà ce que c'est de ne pas être attentif.

Jean-Luc souhaite nous soumettre une idée qu'il aimerait approfondir mais il ne voit pas comment résoudre son problème.

Il demande l'assistance de **Clément** pour choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Jean-Luc explique qu'il va tenter de la retrouver grâce à un détecteur un peu spécial.

Il sort alors un détecteur comme ceux que l'on trouve dans tous les magasins de bricolage et qui permettent avant de percer un mur de savoir si des fils électriques ou des tuyaux passent à cet endroit : un détecteur de métal quoi ...

Jean-Luc explique que le jeu va être coupé successivement le jeu et que le détecteur de cartes, en retentissant, servira à sélectionner le paquet conservé et donc à entraîner l'élimination de l'autre paquet.

Clément se prête au jeu. Les coupes se succèdent, le détecteur retentit et on élimine petit à petit les cartes pour que finalement il ne reste que deux cartes.



Le détecteur retentit une dernière fois et la carte "*sélectionnée*" est retournée. Il s'agit de la carte choisie par **Clément**.

Jean-Luc cherche à faire en sorte que le détecteur puisse être utilisé sur le jeu au début du tour et qu'il ne retentisse pas, voire même qu'il ne retentisse que lorsqu'il le souhaite.

Du coup on lui propose de l'éteindre avec l'interrupteur mais cela ne le satisfait pas...

Personnellement, concernant la première partie du problème, je ne vois qu'un *petit ajout* sur ou sous le jeu... après que celui-ci ait été passé au détecteur...



Ce tour me rappelle celui de **Alan Wong** qui s'appelle *Wonder Dog* ou encore *Wonder Pet*.

C'est un peu le même principe et la routine est assez amusante puisqu'elle consiste à faire retrouver une carte choisie et signée par un petit animal ressemblant à un "*chien playmobil*".

On explique que l'animal est dressé pour retrouver les cartes grâce à son odorat très développé qui lui permet – après avoir reniflé un spectateur – de retrouver la carte que ce spectateur a

choisie et sur laquelle il a déposé des molécules en la manipulant.

Après que la carte ait été perdue dans le jeu, on fait renifler les cartes une à une et face en bas, par le chien, jusqu'à ce qu'il se mette à remuer la tête et tirer la langue.

On retourne la carte et c'est la carte choisie.

L'avantage étant dans cette routine que la carte qui est choisie librement peut être signée par le spectateur et laissée en cadeau à la fin de la routine, car elle est tout ce qu'il y a de plus normal.

Sinon, concernant les interrogations de **Jean-Luc**, **David Ethan** aura peut être une idée à lui proposer.

Une fois de plus, les heures ont défilé sans qu'on s'en rende compte. Il est temps de nous séparer.

Encore un bon moment de passé ensemble.

Au moment de partir, **DraGo** vient vers moi et me demande de penser à une carte puis d'annoncer son nom.

Il sort un jeu de carte l'étale rapidement entre ses mains et me montre que la carte dont je viens de donner le nom est la seule face en l'air dans le jeu.

Et il me montre qu'il avait vraiment prévu ce choix en retournant cette carte pour montrer que son dos est d'une couleur différente de celle des autres cartes.

Cet effet est possible grâce à l'utilisation d'un *jeu Brainwave*.

Ce jeu utilise sur le même principe "*mécanique*" que le jeu *Ultra Mental* (autrement appelé *Jeu Invisible*).

Ce qui est assez nouveau pour moi, c'est la vitesse et la fluidité avec laquelle **DraGo** montre la carte face en l'air. Un peu comme si effectivement il n'y avait qu'une seule carte face en l'air dans le jeu.

Il faut reconnaître que, pour moi qui n'aime pas trop de ce genre de jeu (car je suis un peu "*gauche*" à les utiliser), présenté de cette façon, l'effet devient carrément magique car impossible à comprendre vu la rapidité d'exécution.

Et tout ça, avec le fameux sourire de **DraGo** qui, il faut bien l'admettre, peut être fier de lui.

Prochaine réunion du **MCR** le samedi 21 mars 2009 à 14h30.

Cela sera l'occasion pour **DraGo** de montrer à l'ensemble de la troupe son savoir faire.

Venez nombreux !

Patrice

