

COMPTE RENDU DE LA RÉUNION DU 18 DÉCEMBRE 2010

La Normandie, c'est bien connu, est réputée pour son temps pluvieux.

Aussi, quand il pleut... On gère.

On râle également... en disant que c'est un temps de chiottes... mais on gère.

Par contre quand il neige... c'est une toute autre histoire.

Surtout quand il neige... beaucoup.

Et là, on peut dire "*congère*" et du coup qu'on gère pas.

La neige a commencé à tomber vendredi et en ce samedi 18 décembre 2010, ça n'a pas l'air d'aller en s'améliorant.

La neige et ses jolis paysages immaculés... La belle carte postale de Noël.

De la crotte oui !

Oui je sais... Ce n'est pas la même couleur.

Je hais la neige !

Ce n'est pas non plus que j'adore les grosses chaleurs... Mais il y a un juste milieu.

Et là franchement, c'est galère... À tel point que j'ai reçu quelques mails pour m'informer qu'untel et untel (deux nouveaux membres du club) ne viendraient pas à la réunion **MCR**, et j'ai également reçu quelques coups de fil pour me demander si la réunion était maintenue.

C'est vous dire comme quoi c'est le caca...

Et, alors que je m'achemine lentement et j'espère sûrement, vers la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche, je me demande à moi-même "*Combien serons-nous à cette réunion ?*".

Question importante à mes yeux car c'est précisément aujourd'hui que j'ai décidé de racketter les membres du club afin qu'ils s'acquittent de la cotisation annuelle *MJC*.

Put... de neige !

Bon finalement, c'est moins pire que je ne le craignais. La salle est certes "*clairsemée*" mais nous sommes tout de même... huit, pour cette réunion.

Ont bravé les éléments au péril de leur vie :

1. Patrice
2. Alban
3. Christophe
4. Clément
5. Vincent
6. Pierre
7. Louis
8. Florent "Drago"



Ma première action consiste à faire la traditionnelle photo puis j'attaque la distribution des fiches d'adhésion à la *MJC* et je commence en retour à collecter le montant de la cotisation afin d'améliorer le menu de mon réveillon de fin d'année.

Cette action de la plus haute importance étant accomplie, nous pouvons passer à l'actualité du moment.

Et pour la dernière fois avant le jour J qui sera en fait un jour L (comme Lundi), il est question de la participation du **Magicos Circus Rouennais** le 27 décembre 2010 à l'inauguration du 10^{ème} festival des jeux organisé par la ville de Rouen.

D'après le dernier recensement nous devrions être 17 magiciens et les commandes pour la **BDLI** sont en train de me parvenir.

Comme pour les deux années passées, il y aura de la magie à table et de la magie en déambulation.

Il est à présent question d'une actualité passée, mais très récente.



Certains des présents à cette réunion – dont moi - ont assisté le 13 décembre dernier à *The Close Up Show*, spectacle de magie rapprochée, créé par **Draco** et **Spontus**.

Que du bonheur !

Pour ceux qui auraient souhaité en savoir plus, il n'y a rien de plus facile : Lire le post consacré à cet événement sur la forum du **MCR** sur le site *Virtual Magie*, ou bien aller sur le site du **MCR** pour lire le compte rendu de cette soirée et regarder le diaporama qui y est consacré (à condition que le serveur de *Free* ne plante pas une nouvelle fois...).

Et pour ceux qui regretteraient d'avoir loupé ça... Pas de panique, nos deux compères ont déjà prévu de remettre le couvert le 18 janvier 2011.

Vincent "TomareI" indique qu'il a envoyé un email à **Laurent Ruquier** pour signaler cet événement et l'inciter à venir voir **Draco** et **Spontus** en prestation, en réaction à une réflexion "*désobligeante*" faite par cet animateur concernant la magie rapprochée.

Il semble en effet que **Laurent Ruquier** – qui rappelons-le est Normand et originaire du Havre – ait critiqué le close-up en disant dans son émission "*On ne demande qu'à en rire*" que le close-up c'était chiant.

Un des humoristes présents – **Olivier de Benoist** – qui plus est ancien magicien de close-up aurait surenchéri en disant que c'est pour cela qu'il avait arrêté d'en faire.

Allez, on va considérer que c'est du second degré, une forme de provocation comme aime en faire **Laurent Ruquier**. Car croyez-moi, le close-up avec **Draco** et **Spontus** aux commandes, c'est loin d'être chiant... vous risquez plutôt de pisser... de rire.

Vincent, toujours lui, indique qu'il est allé au bar *l'Emporium Galorium* situé rue Beauvoisine à Rouen pour y assister à la prestation d'un magicien qui se nomme **Yves Méret**. L'intéressé qui aurait appris en prenant des cours au *Double Fond* s'y produit tous les 15 jours. **Vincent** a bien aimé.



Personnellement, si le close-up n'était pas aussi chiant, j'irais bien le voir également...

Comme apparemment plus personne n'a d'autre info à partager, nous décidons à l'unanimité de laisser la place à la Magie.



Et c'est **Alban** qui étrenne la série en venant nous présenter un tour qui se fait avec un dé qui mesure environ 8 à 10 centimètres de côté, une boîte à dé et un chapeau.

Et **Alban** d'expliquer en prenant son dé que pour faire disparaître ce dé, on peut le mettre dans le chapeau. Ce qu'il fait. Et effectivement, on peut considérer que le dé à disparu... de notre vue.

Reprenant le dé, **Alban** explique qu'il utilise personnellement une autre méthode en mettant son dé dans la boîte à dé.

Le dé étant posé sur la table, **Alban** le recouvre de la boîte dont un côté est ouvert.

La boîte est légèrement plus grande que le dé... ce qui est préférable lorsqu'on veut qu'elle le recouvre.

Une passe magique et hop... **Alban** soulève la boîte pour nous montrer que le dé a disparu.

Mais où est-il donc passé ce dé ?

Alban nous montre alors l'intérieur du chapeau pour faire constater que le dé s'y trouve à présent.

Simple et efficace.

Alban range son matériel et laisse la place à **Pierre** qui vient nous proposer une routine de **Daniel Garcia** intitulée *Pop*.

Pour cette routine, sollicite un assistant et c'est **Christophe** qui se propose.

Christophe mélange le jeu et choisit une carte – le 4K –qu'il signe. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Pierre attire alors l'attention sur un ballon à gonfler qui attend... tout flasque... sur la table.

Et, s'agissant d'un ballon à gonfler, **Pierre** s'empresse d'y insuffler suffisamment d'air pour que de *ballon à gonfler*, cet accessoire devienne un *ballon gonflé*.

C'est magique !

Mais, je vous rassure tout de suite, car là ne réside pas l'effet de ce tour. Si cela avait été le cas, je ne pense pas que **Pierre** aurait fait choisir une carte à **Christophe**... Il y a donc, fort logiquement, une suite

Ah, j'en vois qui secouent la tête en se disant que je les gonfle avec mon histoire de *ballon à gonfler* qui devient un *ballon gonflé*...

Ils ne manquent pas d'air ceux là... Ils sont donc gonflés eux aussi.

J'essaie d'expliquer dans ce compte rendu ce qui se passe et je préviens que le tour n'est pas fini...

Et puis surtout je cherche à gagner quelques lignes pour que la photo de **Pierre** et **Christophe** se positionne harmonieusement sur la page suivante de ce compte rendu... 😊



Tandis que le ballon gonflé est tenu en main par **Christophe**, **Pierre** effeuille le jeu et indique qu'il vient de faire passer la carte choisie dans ce ballon.

Christophe secoue le ballon et effectivement on entend un bruit à l'intérieur.

On entend et hélas pour **Pierre**, on voit... car le ballon est un peu, beaucoup, à la folie, passionnément... transparent.

Mais ce n'est pas grave... Nous faisons comme si nous n'avions rien vu.

Pierre crève ensuite le ballon et ... normalement la carte signée aurait du tomber à terre... sauf que cela ne se passe pas comme prévu.

Mais nous avons compris le principe et c'est l'essentiel.

Clément propose de nous montrer un effet qu'il qualifie lui-même de nul.

Bon, ben au moins on ne sera pas déçu...

Clément explique qu'il a acheté du matériel dont l'utilisation doit s'inscrire dans une routine dont il n'a pas encore créé ni les effets ni le texte...
Bon ben voyons au moins le matériel et le principe...

Clément nous montre une pièce d'un demi-dollar qu'il transfère d'une main vers l'autre en fermant le poing pour dissimuler la pièce à notre vue. Puis il sort de sa poche un briquet qu'il tend à **Mankai** en lui demandant de l'allumer.

Ceci étant fait, **Clément** positionne sa main, poing fermé (ou plutôt point ouverte puisqu'elle est fermée...) au-dessus de la flamme...
Mais pas con... à distance raisonnable quand même.

On voit alors tomber quelque chose sur son autre main – placée ouverte et donc point fermée – sous la première qui rappelez-vous, est point ouverte puisque poing fermé.

Ce quelque chose ressemble à une petite goutte de métal... et **Clément** nous confirme que c'est bien une goutte de métal.



Mais si le métal a fondu... Qu'est alors devenue la pièce ?

Clément ouvre son poing fermé et du coup la main passe de point ouverte à ouverte car point fermée.

Tout le monde constate alors dans sa paume la présence d'une pièce d'un ½ dollar... en plastique transparent... Ahhh... d'accord... Suivant !

Et c'est **Mankaï** qui se lève....

Ah ben oui, j'ai oublié de vous dire que **Mankaï** est arrivé vers 15h20, bravant les intempéries pour venir se joindre à nous.

Cela fait pas mal de temps qu'on ne l'avait pas vu... mais il suivait toujours les aventures du **Magicos Circus Rouennais** par compte rendu interposé.

Et cela nous fait très plaisir de le voir parmi nous aujourd'hui.

Ezzedine propose de nous montrer une routine en cours de finalisation basée sur une adaptation de la routine *Raminagrobis* de **Duraty**.

Ezzedine Mankaï a adapté l'histoire et il n'est plus question ici de souris et de fromage, mais de lapin, de chapeau et de carottes.

Et pour cette routine, il a également adapté le matériel pour ajouter des effets magiques. Du matériel fabriqué maison, car **Mankaï** est du style à ruiner les magasins de magie en construisant tout par lui-même.

Asseyez-vous, car je m'en vais vous compter... Ah non... vous conter l'histoire de ce lapin facétieux.



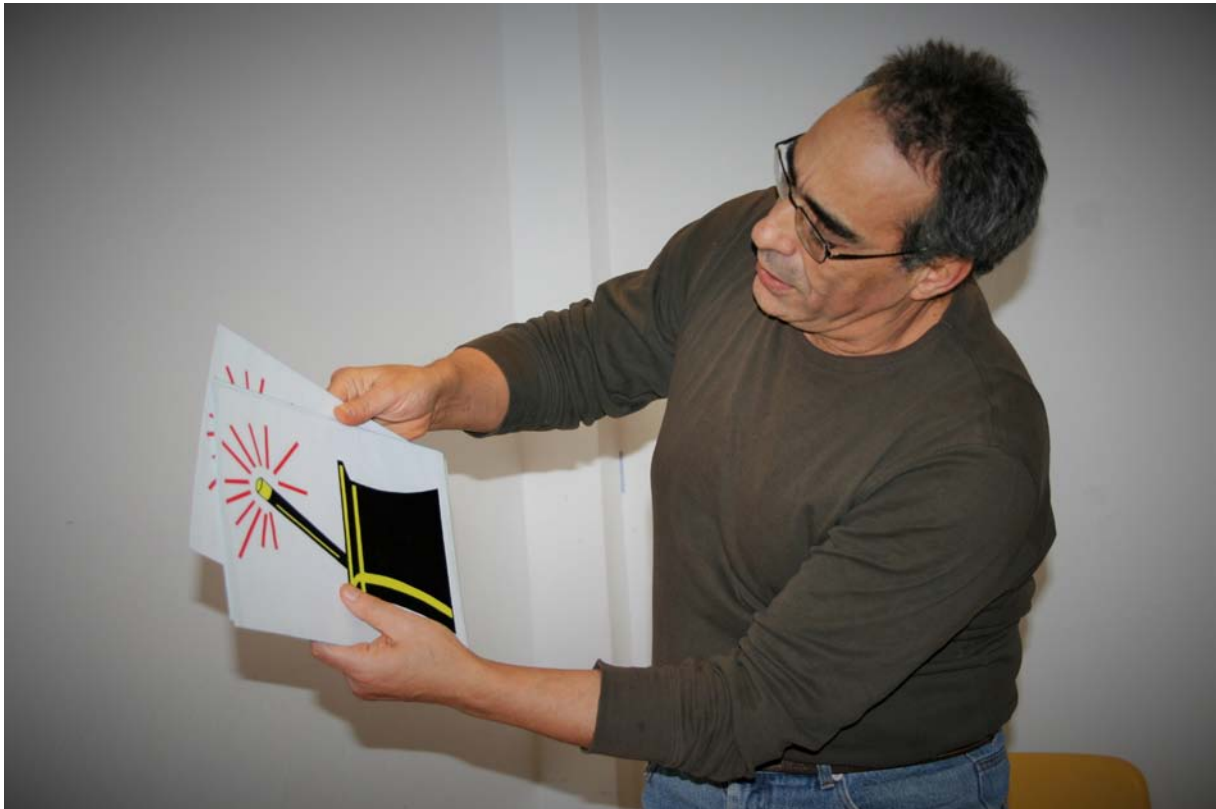
Le lapin! Le lapin !

"Tout d'abord, les petits enfants... comme tout le monde le sait, un lapin ça mange des carottes... sauf s'il a été mordu par un loup garou auquel cas il devient assoiffé de sang et il faut l'abattre avec un fusil chargé avec des balles en argent car sinon il cherchera à vous mordre vous aussi pour vous transformer en loups garous".

Mankaï nous présente donc, recto-verso une carte sur la face de laquelle on peut voir un chapeau contenant une botte de carottes. Ou plutôt non... le chapeau contient seulement des carottes car je ne vois aucune botte.

Cette carte est posée face en bas sur la table.

Puis **Mankaï** nous montre – recto verso - quatre cartes dont la face supporte un chapeau d'où dépasse une baguette magique.



"Et mes chers petits enfants... Qu'est ce que les magiciens font apparaître dans les chapeaux ?"

"Oui, c'est ça, des petits lapins qu'ils libèrent ensuite dans les champs pour que les gentils chasseurs puissent d'amuser à leur tirer dessus pour les tuer et ensuite les manger".

Et voici que parmi les cartes "*chapeau*" vient d'apparaître une carte dont la face représente un lapin rose... On en déduit aisément que ce lapin est homosexuel et qu'il va bientôt se faire tirer...

"Et les petits enfants... Ce gentil petit lapin rose va vouloir manger les carottes... à moins que ce ne soit finalement un lapin-ogre et du coup, sales petits garnements, c'est vous qu'il va vouloir manger !"

La carte "*lapin*" est posée face en bas sur la table, juste à côté de la carte "*chapeau avec carottes sans botte*".

Puis **Mankaï** recompte les cartes et tout le monde s'aperçoit que le lapin est revenu et que la carte sur la table est en fait une carte '*chapeau*'.

"Ah mes chers tout-petits... Il est vraiment facétieux ce lapin... Il n'est jamais là où on le croit. Vite... des cartouches, car il commence à m'énerver grave et comme je suis magicien, je vais te le transformer en lapin aux pruneaux avec ma baguette magique calibre 12..."

Mankaï poursuit sa routine en enlevant à chaque fois la carte "lapin" qui à chaque fois revient parmi les cartes "chapeaux".

"Ah vous voyez les petits enfants, cette saleté de lapin revient toujours faire ses crottes dans mes chapeaux... Vite, un grand couteau pour que je lui tranche la tête pour le saigner et que je lui découpe la couenne pour récupérer la peau et me faire des moufles et qu'il finisse dans une marmite... Ca va le changer des chapeaux, moi j'vous l'dis..."

Et **Mankaï** nous fait constater que cette fois-ci, le lapin vient de disparaître totalement... Mais où est-il donc ?

"Ah les petits enfants, je vois que vos papas ont ramené leurs fusils pour me donner un coup de main pour me débarrasser de cette sale bestiole... Vite, appelons ce fichu lapin... Le lapin, le lapin !"

Mankaï retourne la carte se trouvant sur la table... celle qui représentait un chapeau avec des carottes sans botte...

Et tout le monde constate que le chapeau contient désormais le lapin en train de manger les carottes.

"Eh ! Les papas ! Vous êtes prêts ? En joue... Feu !"

Une bien jolie histoire, non ?

Benjamin, fidèle à son habitude fait son apparition... Il est 15h40... Bon s'il arrive à cette heure là le lundi 27 décembre, il n'aura que 20 minutes pour se préparer et montrer quelques tours. Ca risque d'être dur...

Avec cette arrivée, et bien on se retrouve finalement à dix... Ca monte. Je crois que je vais attendre que ça baisse pour acheter.

Mankaï qui souhaite récupérer le temps perdu, propose de nous montrer une seconde routine et à cet effet, il sort un jeu de cartes et une enveloppe qui va servir de prédiction.

L'enveloppe est posée sur la table.

Mankaï demande alors à **Louis** de penser à la valeur d'une carte et de la citer. **Louis** répond "*Le deux de Pique*"

Et **Mankaï** de dire "*Non... la valeur... Donc le 2.. et pour la famille tu as donc choisi Pique.. Donc le Deux de Piques...*"

Allez comprendre...

Bon, ce qui est sur, c'est que la carte est choisie librement.

Louis est invité à venir rejoindre **Mankaï** qui lui remet le jeu et qui, dans la foulée, se saisit de l'enveloppe qu'il retourne pour nous faire constater qu'elle est scellée par du ruban adhésif.



Mankaï demande ensuite à **Louis** de chercher sa carte dans le jeu et **Louis** sort le 2P.

Mankaï s'écrit "*Ah merde, je me suis trompé ! Bon, supposons que je ne me suis pas trompé...*".

Mankaï sort alors de son enveloppe le 2K en nous disant que normalement c'est le 2P qui aurait du s'y trouver...

Moui... Mais encore ?

Finalement, **Mankaï** nous explique comment réaliser cette routine et pourquoi il s'est trompé. Ah d'accord !

C'est un autre revenant qui prend à présent la place de **Mankaï**, j'ai cité **Florent" Drago"**.

Florent sort un jeu de cartes et fait choisir une carte (AP) qui est ensuite perdue dans le jeu.

Florent claque des doigts et la carte remonte sur le dessus du jeu. La carte est à nouveau mise dans le milieu du jeu et à nouveau elle remonte sur le dessus après un claquement de doigts.



Après avoir joué à ce petit jeu quelques fois encore, **Florent** nous dit que souvent les gens pensent qu'il a plusieurs cartes identiques... et nous déclare qu'ils ont raison.

Aussitôt **Florent** sort quatre cartes du jeu et nous montre quatre As de Pique... et pour mieux nous faire douter, ces quatre As de Pique se transforment immédiatement en quatre Dames.

Pour je ne sais quelle raison – me serais-je assoupi ? – **Mankaï** revient pour nous montrer un mouvement d'enlèvement de carte.

Une carte est mise dans le milieu du jeu et réapparaît dans son autre main.

Ah, d'accord ...

Florent qui a gentiment attendu, propose de montrer une seconde routine.

Il fait choisir une carte au "*stop*" (le 2T) qui est ensuite perdue dans le jeu.

Puis **Florent** explique que les magiciens ont différentes méthodes pour mélanger un jeu de cartes.

Il nous montre ainsi le mélange à la française, puis le mélange américain avant d'enchaîner sur le mélange belge.

Ce mélange, pour ceux qui ne connaissent pas, consiste à couper le jeu en deux portions posées à droite et à gauche du magicien. Le pouce de la main gauche effeuille la portion située à gauche et le pouce de la main droite effeuille la portion située à droite avant que les deux portions ne soient réunies dans leur position d'origine... Simple et ô combien efficace.

Florent prend ensuite les cartes 4 par 4 et montre un premier paquet où la carte choisie ne se trouve pas... Puis un second paquet où la carte choisie se trouve...

Devant nous manque de réaction, **Florent** indique... "*Vous avez vu la carte choisie ?*"...

Puis il nous montre à nouveau les cartes pour faire constater que la carte a disparu et qu'il n'y a plus que trois cartes au lieu de quatre.

Florent mime le geste de remettre quelque chose dans le jeu puis il effectue un étalement pour montrer que la carte choisie est à présent face en l'air dans le jeu face en bas.

Mais est-ce bien la carte choisie, car au final cette carte a changé de couleur de dos. Celui-ci est désormais rouge alors que toutes les autres cartes ont un dos bleu.

Une routine basée sur un classique auquel **Florent** a rajouté sa petite touche.

Euh **Florent** ... Ça serait quand même bien que tu ailles un peu moins vite dans tes présentations.

Et **Florent** de répondre qu'en principe il prend son temps mais que devant nous il est impressionné et que ce n'est pas pareil qu'avec un public normal.

Christophe propose de nous montrer un tour qu'il qualifie de "*tour sans prétention*".

Une carte est choisie (10T) et un coin est déchiré et mis dans une boîte qui est posée devant **Mankaï**.



Puis **Christophe** déchire complètement la carte et la met dans un sac en tissu coloré opaque.

Une passe magique et hop, le sac est ouvert... Il en tombe une gerbe de confettis et une carte – 10T – à laquelle il manque un coin.

Il semble que la carte se soit reconstituée... à l'exception d'un coin.

Christophe ouvre la boîte posée à l'écart et demande à **Mankaï** de vérifier si le coin et le carte correspondent.

Et non... ce n'est pas le bon coin...

Christophe n'en revient pas et se demande comment il a pu se tromper ainsi dans une routine aussi simple.

Et oui **Christophe**, ça arrive même aux meilleurs.

C'est à présent **Louis** qui souhaite nous montrer une routine de **Garrett Thomas** intitulée *Mashpack*.

Le jeu est mis face en l'air et deux cartes sont choisies au "stop"... le 9C et le VP.

Louis nous propose de jouer à l'imprimeur. Pour cela, il pose l'une des cartes face en l'air sur la face de l'étui du jeu et nous montre que le dos de la carte a changé et présente désormais le même motif que le dessus de l'étui. Il fait de même avec la seconde carte.



Puis **Louis** nous indique que ce type d'impression ne dure pas très longtemps. Il retourne alors les deux cartes pour montrer que les dos se à présent redeviennent tels qu'ils étaient auparavant.

Louis propose néanmoins de tenter l'expérience avec la totalité du jeu qu'il pose sur l'étui. Puis il retourne quelques cartes, puis finalement toutes les cartes pour montrer qu'elles ont maintenant un dos qui correspond à la face de l'étui. Toutes les cartes sauf bien évidemment les deux cartes choisies.

Christophe fait remarquer que la façon de faire choisir les cartes lui pose un problème. En effet, les cartes sont montrées face en l'air à l'aide d'un mélange Hindou et les deux cartes choisies sont prises sous le paquet tenu en main droite alors que logiquement on s'attend à ce qu'elles soient prises sur le paquet de cartes dont on voit la face ...

On essaie de réfléchir à une solution pour contourner cette façon de faire choisir les deux cartes et dans l'immédiat on n'en trouve aucune mais cela demande réflexion car la remarque n'est pas dénuée de bon sens.

Benjamin a été impressionné par la collection de boulons de **Spontus** lors de la dernière réunion chez **Théo**.

Il nous montre une vis et un écrou qu'il visse sur la vis.



C'est d'ailleurs paradoxal...

On visse un écrou sur une vis alors qu'on n'écroue pas une vis sur un écrou.

D'aucuns puristes me répondront probablement qu'en fait le plus rationnel c'est de faire en sorte que la vis tourne dans l'écrou pour dire qu'on visse la vis sur l'écrou... Ce qui n'est pas dénué de bon sens...

Mais alors quid de l'écrou ?

Car on reste dans le même problème : un écrou ne s'écroue pas sur une vis.

D'autant que dans le mouvement exercé par **Benjamin** on voit clairement que la vis ne bouge pas et que c'est l'écrou qui tourne... donc qui visse.

C'est à ne rien n'y comprendre... à devenir marteau en fait.

À ce propos, cela me rappelle cette maxime : "*Il faut être marteau pour traverser en dehors des clous aux heures de pointe*". Il paraît que cette phrase – non dénuée de bon sens – a été prononcée par le Roi des Francs... vous savez ... *Clouvis*.

Bon pour revenir à **Benjamin** et à son boulon....

Non non... vous ne rêvez pas... **Benjamin** a effectivement transformé sa vis et son écrou en un boulon. Dingue non ?

Donc, disais-je avant cette précision... mécanique... qui me caractérise, **Benjamin** se propose de démontrer ce qu'est la force centrifuge et pour cela il secoue la main tenant le boulon.

Puis ouvrant la main il nous fait constater que le boulon s'est transformé en une vis et un écrou... ces deux éléments s'étant désolidarisés l'un de l'autre.

Benjamin prend l'écrou et nous le montre avant de le remettre dans sa main avec la vis, pour, dit-il, nous démontrer ce qu'est la force centripète.

Il secoue alors à nouveau sa main avant de l'ouvrir pour nous faire constater que la vis et l'écrou se sont à nouveau joints pour former un boulon.

Dingue non ?

Benjamin abandonnant toute forme de vis et de vice également d'ailleurs, nous propose à présent un tour de petit paquet qu'il a vu exécuter par **Greg Wilson** et qui se nomme *Jumping Gemini*.

Le nom de ce tour m'évoque bien quelque chose... Mais ce n'est pas du **Greg Wilson**... Voyons voir.

Benjamin rappelle que le bonneteau se fait avec trois cartes et qu'en anglais on appelle cela *Three Card Monte* mais que pour cette routine il utilise quatre cartes... *Four Card Monte*. Le but étant de suivre le 4C.

Un 4C qui va s'amuser avec nos nerfs car alors qu'on le croit en haut du paquet, il est en bas et quand on pense qu'il est en bas, il est en haut...

Un 4C, qui a la manie de tout le temps revenir sur le dessus du paquet. En langage magicien on appelle cela une *carte ambitieuse*.



Et pour faire un tel tour, **Benjamin** indique que bien souvent les spectateurs pensent qu'il y a plusieurs cartes identiques.

Et c'est exact... Il y a quatre... Dix de Trèfle.

Mais où diable est passé le 4C ?

Aurait-on mal vu ?

Très certainement car à la fin de la routine il y a quatre Rois.

Une routine sympa et déroutante qu'on peut également découvrir dans une version légèrement différente dans *At The Card Table* de **Darwin Ortiz** et qui a ma préférence.

Toutefois, lorsque les quatre 10T sont montrés, le mouvement utilisé par **Greg Wilson** pour le 4^{ème} Dix est différent de celui utilisé par **Darwin Ortiz** mais tout aussi intéressant.

Vous ne le savez peut être pas, mais en plus d'être régulièrement en retard, **Benjamin** a une autre spécialité... Lorsqu'on lui laisse la parole... l'utilise... et lorsqu'on lui laisse la place... Il la mobilise.

Et c'est donc tout naturellement qu'il nous propose une autre routine avec, nous dit-il, du mentalisme.

C'est une routine extraite d'un des DVD "*Pure Mental*" de **Serge Arkhan**.

Pour cette routine, **Benjamin** se met en quête d'un objet en scrutant les poignets des personnes présentes. Il cherche une montre...

Et là je pouffe... **Benjamin** cherchant une montre... Là c'est une première... Envisagerait-il d'étudier l'objet pour savoir concrètement à quoi ça sert et arriver à l'heure à l'avenir ?

Bon finalement, son choix se porte sur la montre d'**Alban** lequel est invité à suivre **Benjamin**.

Benjamin prend la montre d'**Alban** et la tenant en main à la vue de tous, il demande à **Alban** de se concentrer sur sa montre et de visualiser la trotteuse. Puis d'imaginer que cette trotteuse ralentit avant finalement de s'arrêter.

Benjamin fait ensuite constater que la trotteuse de la montre ne bouge effectivement plus. La montre est arrêtée sur l'heure 16h37.



Benjamin demande à présent à **Alban** de se concentrer sur l'aiguille des minutes et d'imaginer que par la pensée il faut bouger cette aiguille.

Aussitôt dit, aussitôt fait... **Alban** se concentre intensément... et quelques instants après **Benjamin** fait constater que l'heure affichée est à présent 13h20 (ou 01h20...).

Benjamin s'adresse maintenant à l'ensemble de l'auditoire en demandant si l'un de nous connaît son heure de naissance.

Personnellement je dois avouer que je ne connais pas l'heure de naissance de **Benjamin**

Ah, on me signale dans mon oreillette que je n'ai – une fois de plus – rien compris... En fait, **Benjamin** veut savoir si quelqu'un dans l'assistance connaît son heure de naissance.

Oui ben c'est bien ce que je disais...

Aie ! Non, pas sur la tête... j'vous jure que je ne la connais pas cette heure...

Finalement je suis sauvé par **Pierre** qui dit que oui, il connaît son heure de naissance.

Dingue... Mais comment **Pierre** connaît-il l'heure de naissance de **Benjamin** ?

Aie ! Non, pas sur la tête... C'est bon, je ne dis plus rien. Vouloir comprendre c'est déjà commencer à désobéir.

Benjamin prend un petit morceau de papier et demande à **Pierre** d'inscrire dessus son heure de naissance.

Décidemment ça tourne à l'obsession... Mais chut... je ne dis rien.

Pierre replie le papier sur les indications de **Benjamin** et ce papier est montré à l'assistance.

Puis, **Benjamin** prend la montre d'**Alban** – qui jusque là garde le sourire – et passant parmi nous, fait bouger les aiguilles pour montrer qu'elles fonctionnent bien avant de demander à **Alban** de tendre sa main gauche, de se concentrer pour imaginer l'heure inscrite par **Pierre** et de bouger la molette de réglage de la montre pour modifier les heures, sans regarder le cadran.

Ceci étant fait, la montre affiche désormais 21h21.

Le papier est déplié et **Pierre** confirme que c'est l'heure qu'il a notée.

Ben j'ai toujours pas compris comment **Pierre** connaissait l'heure de naissance de **Benjamin**...

Bon finalement je réussi à éjecter **Benjamin**... pour bien évidemment prendre sa place puisque personne ne se bouscule pour prendre la suite.

J'indique à l'honorable assemblée que dans la partie secrète du site du club, j'ai mis plusieurs routines qui sont la retranscription "*papier*" de quelques routines "*vidéos*" extraites d'un DVD du magicien américain **Larry Anderson**.

Ce magicien, qui est également comédien, a participé à plusieurs émissions consacrées à la Magie et il a fait une série de cinq DVD s'adressant à des magiciens débutants ou de niveau "*intermédiaire*". Cette série s'appelle *JawDroppers* et le DVD 4 qui s'appelle "*Cards Cards Cards*" est – comme le laisse supposer son nom – consacré à la magie des cartes.

Du coup, je décide de montrer quelques unes des routines, lesquelles il faut le préciser sont très simples et ne font appel à aucune réelle technique... mise à part celle de la carte clé.

Toutefois, ces routines sont de nature à bluffer un public profane et peuvent donc, à ce titre, servir de base pour un apprentissage ou faire partie de l'arsenal de base du magicien qui n'est pas trop "*manipulations*".

La première routine, consiste à prendre un jeu de cartes, à le faire mélanger par un spectateur et ensuite à le faire mettre dans la poche intérieure de la veste du magicien, préalablement vérifiée comme étant bien vide.

Ceci étant fait, le magicien indique qu'il est en mesure de localiser les cartes et de les identifier sans les voir... rien qu'au toucher.

Il se propose de tenter l'expérience avec les quatre cartes que tout joueur de poker convoite... les 4 As.

Ainsi, quatre spectateurs nomment à tour de rôle un As, et le magicien sort à chaque fois l'As nommé de sa poche de veste.

Facile à faire, cette routine intitulée *Touchy-Feely* (les As au Toucher) permet d'enchaîner sur une routine d'As.

Une routine intitulée *I'm Sure You Degree* (Je suis sur que vous chauffez) consiste à retourner de façon invisible dans un jeu une carte choisie.

Dans une autre routine intitulée *Without My Hands* (Sans les Mains) le magicien et le spectateur choisissent tous les deux une carte dans un jeu différent. Au final, on se rend compte que les cartes sont les mêmes.

Une autre routine intitulée *The Drunken Shuffle*, est une variante d'une routine qu'on peut trouver dans le DVD de **Dominique Duvivier** *l'École de la Magie* et d'un des DVD de **Bernard Bilis** consacrés à la *Magie par les cartes*.

Le magicien explique qu'il y a plusieurs façons de mélanger un jeu. Le mélange Américain... Le Mélange à la Française et ... non non pas le Mélange Belge...

En fait le dernier mélange est le Mélange Bourré qui intervient lorsque le magicien a un peu trop chargé lors d'une prestation en cocktail.

Dans ce mélange des cartes se retrouvent face en l'air, d'autres face en bas et certaines dos contre dos. Mais au final, le magicien ne s'en tire pas trop mal car toutes les cartes sont face en bas, à l'exception des 4 As.

Une autre routine intitulée *Im-Pulse-Able Discovery* (Découverte au pouls) consiste à retrouver la carte choisie par un spectateur en faisant passer la main de ce spectateur, index tendu, au dessus d'un étalement de cartes face en l'air. Dans le même temps, le magicien tient le poignet du spectateur et c'est l'augmentation du rythme cardiaque du spectateur à l'approche de sa carte qui va aider le magicien à découvrir celle-ci.

Le DVD contient beaucoup d'autres routines dont quelques unes utilisant un *Jeu Radio* (*Svengali*).

La plupart des routines se fait de façon impromptue et plusieurs d'entre elles utilisent le principe de la Carte Clé sur laquelle je décide de faire un court exposé....

Bon d'accord, pas si court que cela, mais il faut bien faire durer la réunion non ? On ne va pas se quitter maintenant, non ?

Cet exposé –que j'ai également mis en ligne dans la partie secrète du site - vise à expliquer les différentes sortes de carte clé et les différentes méthodes pour choisir une carte clé.

Après ce brillant exposé, et histoire de réveiller un peu l'assemblée qui commence à somnoler, mais également pour battre le record de longévité de **Benjamin**, j'enchaîne sur une dernière routine ("ouf !" disent certains, i...) intitulée *Close's Clones* dont l'auteur est **Mickael Close**.

Le fil conducteur de cette routine est le "clounage".

Oui oui, (pas celui avec sa petite voiture rouge...) vous lisez bien... Il ne s'agit pas de "cloner" mais de "clouer" (pas Georges.. What else ?).

Enfin, pour être très précis, on se propose quand même de cloner des clowns.

Le magicien cherche à reproduire des clowns à partir d'une cellule de clown prélevée sur une carte à face de clown et dos blanc.

Cette cellule est déposée sur des cartes entièrement blanches recto verso.

Et le miracle de la génétique se produit.

C'est un peu un genre d'imprimerie, mais façon humoristique car le processus de "*clounage*" s'emballe et une multitude de clones de clowns apparaissent tandis que le magicien se retrouve au final avec un nez rouge.

La seule difficulté technique de cette routine réside dans un mouvement un peu particulier du à **Phil Golstein** (alias **Max Maven**) intitulé *Haback*. Ce mouvement, qui est en quelque sorte un mix entre un *Comptage OIram* et un *Comptage Hamman*, permet de montrer des cartes blanches coté face et côté dos, tout en les faisant passer d'une main vers l'autre.

Bon, il est dix huit heures et chacun manifeste de l'impatience pour rentrer, ce qui est bien compréhensible vu les conditions atmosphériques et l'état des routes.

La prochaine réunion aura lieu l'année prochaine... le samedi 22 janvier 2011.

D'ici là, rendez-vous le lundi 27 décembre à 13h30 pour l'inauguration du 10^{ème} festival des jeux à la Halle aux Toiles, place de la Haute (et basse) Vieille Tour à Rouen.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie