

Réunion du 19 mai 2012 chez Théo

La folie... Ce terme désigne le plus souvent un trouble mental, un dérangement de l'esprit, mais il y a également une signification architecturale que je vous livre ici (merci *Wikipedia*) :

Une **Folie** est une maison de villégiature ou de réception construite depuis le XVII^e siècle et principalement au XIX^e par l'aristocratie ou la bourgeoisie aisée en périphérie des villes. Initialement isolées dans la campagne, les folies furent rejointes ultérieurement par l'urbanisation extensive. Elles ont précédé les résidences de *week-end* bourgeoises et les villas de vacances. Elles connurent une diffusion d'autant plus grande que l'attrait romantique des bords de mer et de la montagne se combinait avec les possibilités nouvelles de transport du XIX^e siècle.

Par extension l'appellation *folie* a été utilisée pour des résidences princières (ou non) en fonction de leur extravagance architecturale ou du caractère déraisonnable de leur situation ou de leur usage. Le terme est finalement devenu le nom de la petite villa de lotissement de vacances.

Et pourquoi cette précision me direz-vous ?

Que vient faire ici dans un compte rendu de réunion d'un club de magie, une considération architecturale ?

Rappelez-vous... Où se tiennent traditionnellement les réunions du **Magicos Circus Rouennais** ?

À la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche, à partir de 14h30.

Ah, il n'y en a que deux qui suivent ! Un peu d'attention que Diable !

Or, en ce samedi 19 mai 2012, la réunion du **MCR** qui va se tenir présente deux particularités :

- Elle ne débute pas à 14h30 comme d'habitude, mais à 10h00 pour ceux qui le souhaitent.
- Elle ne se déroule pas à la *MJC* de Rouen rive gauche mais à quelques cinquante kilomètres de là.

Et pourquoi me direz-vous (sinon, ce n'est pas grave, je vais le dire à votre place, continuez à dormir...) ?

Et bien tout simplement parce que **Théo** a des fins de mois difficiles et qu'il a trouvé moins onéreux de faire venir la réunion jusqu'à chez lui, plutôt que de faire la route de chez lui jusqu'à Rouen...

Mais non ! Je plaisante... **Théo**, il n'est pas comme ça...

Quoique... Dis **Théo**, au fait... Pourquoi tu nous as invités au juste ?

Quelles que soient les motivations profondes de **Théo**, nous sommes donc quelques uns à avoir répondu positivement à cette invitation.

Je suis parti en compagnie de **Vincent Tomarel** à 08h40 et nous avons pris au passage **Louis** pour arriver à *Ferrières En Bray* vers les 10h00.

Alors me direz-vous (*sinon, ce n'est pas ... air connu*) que vient faire la précision concernant "*la folie*" par rapport à l'architecture ?

Et bien, chers lecteurs, certains d'entre vous demeurent dans un appartement tandis que d'autres demeurent dans une maison...

C'est un petit peu différent pour **Théo** puisqu'il demeure dans un château... dont le nom est *Château de la Folie*...

CQFD, Ce Qu'il Fallait Démontrer... Ça y est, vous avez compris ?



Alors forcément, on pourrait croire qu'un mec qui vit dans un château, "*il se la pête grave*"...

Et bien détrompez-vous !

Alors que nous sommes en vue de la demeure, nous apercevons **Théo**, qui se tient dans l'embrasure d'une fenêtre. Il est en train de mettre la dernière touche à sa tenue pour nous accueillir.

Et c'est ça qui est bien avec **Théo**, c'est que, bien que châtelain, il a su rester très simple sur le plan vestimentaire...

Que des vêtements très fonctionnels, pas de chichi... ni de fanfreluches...



Théo et sa charmante épouse **Marie-Christine** nous ayant accueillis, nous constatons que nous sommes les premiers arrivés... mais pas pour longtemps car nous sommes bientôt rejoints par d'autres membres du **MCR...**

Comme vous le savez, j'aime être bref... (ma femme n'arrête pas de s'en plaindre...), aussi ne vais-je pas me lancer dans une fastidieuse description avec minutage à la seconde près de l'arrivée des uns et des autres.

Soyons bref !

Étaient présents le matin : Ah... le matin... Nous aurons l'occasion d'en reparler dans ce compte rendu... Enfin... surtout par rapport aux "zévènements" de l'après midi...



1. **Théo...**
2. **Patrice,**
3. **Vincent Tomarel,**
4. **Louis,**
5. **Thierry,**
6. **Jacky,**
7. **Pierre,**
8. **Grégory**
9. **Lucas**
10. **Toff**

Toutes les réunions du club débutent en principe par des infos diverses et cette réunion ne faillit pas à la règle.

Le premier sujet abordé est celui du 10^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** qui devrait se dérouler, sauf imprévu ou changement de date, le samedi 16 juin. Il reste encore à déterminer le lieu où se déroulera le repas et **Jacky** propose un restaurant sur la commune de *Saint Jean du Cardonnay*, non loin de *Rouen*, que je contacterai donc les jours prochains. **Draco** avait également proposé un restaurant de Rouen.



Yves avait proposé une "scène ouverte" le mardi 5 juin à l'issue de sa prestation au bar *L'Emporium Galorium* et deux membres du club ont répondu positivement : **Pierre** et **Edgard**.

Nous apprenons que la prestation à titre caritatif à la demande du *Rotary Club de Rouen* pour les enfants malades du cœur aura lieu le mercredi 20 juin à 15h00 à *Isneauville* et qu'elle consistera en une animation magique lors d'un goûter.



Et puisqu'on parle de prestations, **Théo** nous apprend que depuis son installation à *Ferrières en Bray*, il est de plus en plus sollicité pour faire de la Magie et se pose la question du prix des prestations.

Vaste sujet et sujet assez délicat car les prix sont essentiellement variables et pas toujours justifiés... Nous lui conseillons de voir avec les magiciens professionnels ou semi-professionnels du club afin d'éclairer sa lanterne.

"Éclairer sa lanterne"... une expression fort peu adaptée à la situation, car je tiens à préciser que le château, bien que datant de 1881, possède l'eau et l'électricité à (presque) tous les étages...)



De même, **Théo** aimerait se constituer un spectacle cohérent, plutôt que d'enchaîner les tours... Il en profite pour lancer l'idée de profiter des réunions du **MCR** pour créer un numéro de scène individuel pour ceux qui seraient intéressés.

S'en suit une discussion intéressante sur le mode de fonctionnement actuel du club, certes peut-être pas pleinement satisfaisant et cela a été évoqué maintes fois, et de ce qui pourrait être envisagé pour l'améliorer.

Mais de mon point de vue, les gens viennent aux réunions pour se faire plaisir, pour montrer leur Magie et voir celle des autres, et je ne suis pas convaincu que consacrer une partie des réunions à aider un membre à monter un numéro, passionne tout le monde...
Mais ce n'est que mon avis...



À défaut, est à nouveau proposée l'idée de faire des ateliers. Nous avons déjà eu un atelier "*Journal déchiré et reconstitué*" et un atelier "*Balles et Gobelets*". Il reste encore plein de possibilités, le tout étant de toucher un plus grand nombre de personnes du club.

Et pourquoi pas un atelier, ou une partie de réunion consacrée à certaines techniques de cartomagie ?

J'évoque mes lacunes en matière de "*saut de coupe*" et **Théo** se dit fort de m'apprendre cette technique en un quart d'heure.

Chiche !

Et du coup, le voilà qui montre sa méthode. **Pierre** n'est pas en reste et **Thierry** se met de la partie.



Mouais... Me concernant, ya du boulot...

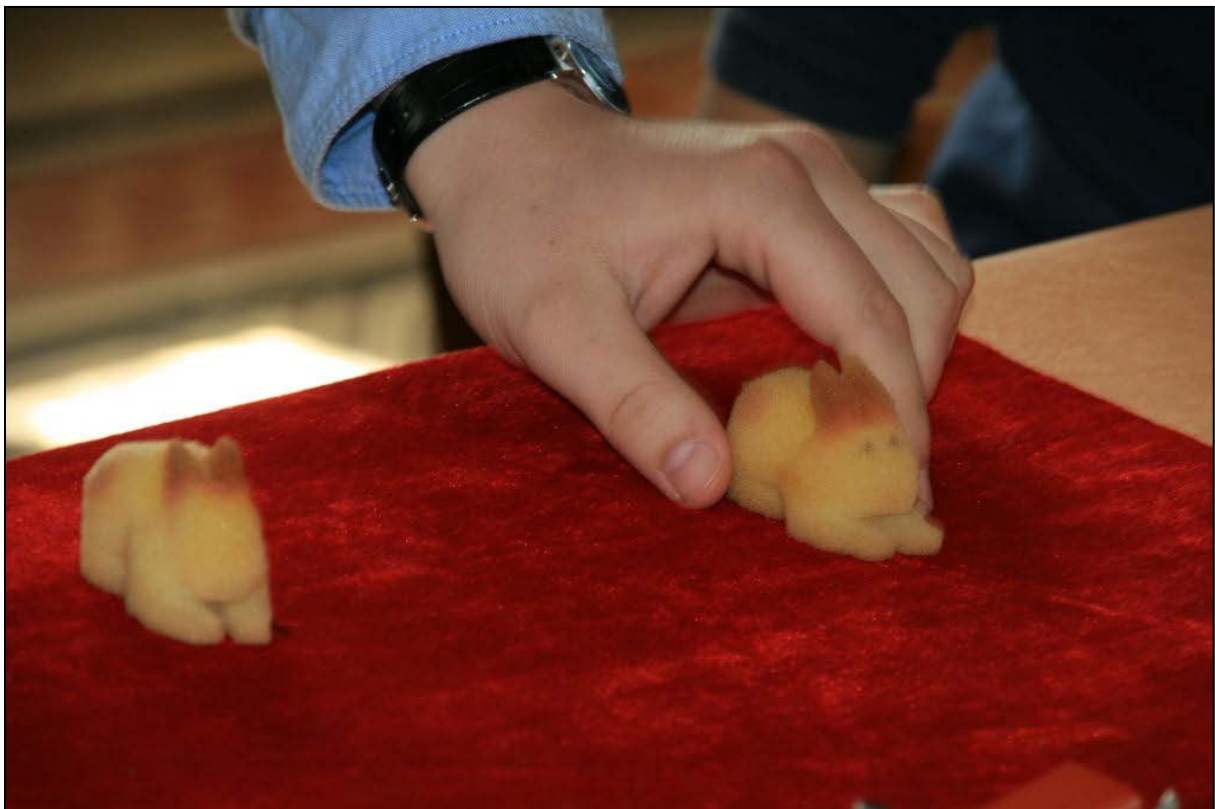
Théo qui possède une excellente culture magique nous apprend que **Robert-Houdin** avait une routine intitulée "*le Miroir des Dames*" dans laquelle il enchaînait quatre sauts de coupe en une minute. **Théo** précise que, certes, les conditions d'exécution se faisaient en déambulation ce qui facilitait quand même un peu l'exécution.

Et c'est le moment que choisit **Christophe** pour se joindre à nous...
Et de 11 !

Pierre propose de confirmer ce vieux cliché qui veut que les magiciens font apparaître des lapins. Mais il a des ambitions modestes et c'est donc un lapin en mousse qu'il fait apparaître.

Et c'est bien connu que les lapins vont toujours par deux...

Ah, on me signale dans mon oreillette que ce sont en fait les *poulets* qui vont toujours par deux... Parce qu'il y a en un qui sait écrire et l'autre qui sait lire... Aïe ! Non pas sur la tête, c'est un blague...



Comme **Lucas** est près de lui, **Pierre** le sollicite pour cette routine intitulée *3D Rabbits*.



Il ne faut jamais laisser deux lapins ensemble sous peine d'avoir très vite à gérer une famille nombreuse...



J'en profite pour signaler aux membres du club que j'ai fait la traduction de cette routine de **Michaël Ammar** et je me propose de leur faire parvenir.

Cette proposition ne reçoit aucune opposition, bien au contraire.

Christophe qui maîtrise également les balles en mousse, nous propose de faire le test de l'alcootest...

Pour cela, il nous montre une balle en mousse rouge.



Et **Christophe** de préciser que quand on a trop bu, on voit souvent double.

Christophe pose la balle sur la tapis de table et à l'aide de son index, fait comme s'il l'a coupait en deux.

Et nous devons certainement tous avoir trop bu, car nous constatons que la balle se dédouble sur la table.



Qu'est ce que cela va être après le repas ?
Parce que pour l'instant, nous n'avons bu que du café.

Et **Christophe** poursuit avec une routine et c'est à nouveau **Lucas** qui fait le spectateur, et vu son air ravi, il semble apprécier ce type de routines.



La matinée avance gentiment, et des petits groupes se sont créés ça et là pour montrer quelques routines et quelques techniques de cartes.



J'en profite pour montrer à nouveau le *Daley's Delight Switch*, un change qui n'en est pas un.

Je montre ce mouvement à **Christophe** à l'aide de deux jeux. Ce mouvement est tellement trompeur qu'il me dit "*Ben et alors, t'as échangé les jeux...*". Sauf que non... Mais ça y ressemble beaucoup...

Quelques uns s'entraînent à effectuer cette subtile manœuvre et envisagent déjà diverses applications.

Merci **Docteur Jakob Daley**.

De rien, c'est 23 euros pour la consultation.

Et tout à coup, **Marie Christine**, l'épouse de **Théo**, vient prévenir qu'il est temps de passer à table.

Je ne vous détaillerai pas le menu... Sachez simplement qu'au départ tout le monde a savouré les quiches et la salade composée et que tout le monde a été surpris en voyant arriver la viande et son accompagnement de riz et de légumes.

Quoi, encore ? Tout ça ? Mais c'est un véritable repas de fête !

Que dire ensuite du fromage et surtout du dessert : trois parts de gâteaux différents ...

Un grand merci pour cet accueil digne des plus grandes cours d'Europe.

Certainement alléchés par la bonne odeur des gâteaux voici venir les autres participants à cette journée magique.

Se joignent à nous :



12. **Jean-Luc**
13. **Spontus**
14. **Léo, le fils de Spontus**
15. **Draco**
16. **Éric**
17. **Clément**
18. **Alban**
19. **Vincent**

Théo peut être content, car malgré la distance, une grande majorité des membres du ***Magicos Circus Rouennais*** a répondu présent à son invitation.

Et voici le moment de changer d'endroit.

Nous quittons la grande salle à manger pour gagner la salle de spectacle que **Théo** a créée de l'autre côté de la cour du ... château...

Ben oui, c'est bien l'appellation de ce lieu.

Théo s'est créé une "*petite salle* " (ouais... on va dire ça... bien que là, ce ne soit pas trop l'appellation appropriée...) pour les réunions familiales, et qui peut également servir de salle de spectacle avec estrade et même un immense écran. Il reste certes encore pas mal de boulot à faire mais l'ensemble est déjà tout à fait plaisant et fonctionnel.

Pour notre venue, **Théo** a mis en place une table et des micros. Des chaises à dos et assises *cannés* ont été installées, ce qui me fait dire que c'est une organisation digne du festival de *Cannes*. (Humour ! J'ai mis "*cannés*" et "*Cannes*" en italique pour que vous captiez bien le jeu de mots... Des fois que y'en a qui dormiraient en lisant ce compte rendu...)

Pour vous dire à quel point l'organisation est au top niveau, une caméra a même été prévue pour retransmettre nos prestations sur un grand écran.



Tout le monde s'installe confortablement, et j'en profite pour monter sur la scène afin d'immortaliser pour la postérité cette réunion.

Clic Clac Canon !



Ah, pas assez de recul pour avoir tout le monde... Ce n'est pas grave, on va faire deux photos...



Allez tiens, une troisième photo en faisant varier l'angle de prise de vue...



Et maintenant, quelques mots pour remercier **Théo** de son accueil avant de laisser place à la Magie.

Spontus est venu accompagné de son fils **Léo** âgé de 12 ans.

Et c'est avec une certaine surprise que nous voyons **Léo** s'installer face à nous derrière la table.

Et quand je dis "*s'installer*"... C'est tip top l'expression exacte : il s'installe.

On le voit farfouiller de droite et de gauche, se pencher derrière la table, mettre en place quelque chose, puis modifier la position de ce quelque chose – que nous, on sait même pas c'est quoi, puisqu'on ne voit pas ce qu'il trifouille...

Certains dans la salle sortent un jeu de cartes, d'autres écrivent des cartes postales pour envoyer à leur famille et leurs amis afin de raconter leurs vacances à *Ferrières en Bray*. D'autres enfin jettent un coup d'œil discret à leur montre pour vérifier l'heure qu'il est... Ce qui leur permet également de vérifier que leur montre est toujours à leur poignet et qu'aucun pickpocket n'a sévi... (Lisez la suite et vous comprendrez...)

Finalement, au bout d'un bon quart d'heure de préparation, **Léo** semble prêt... Ah quoique... Allez hop, on bouge à nouveau un truc par-ci par-là et ô miracle il débute sa *prestation* (enfin *preste-tation*... Pas si *preste* que cela... C'est plutôt une *lente-tation*...)

Allez, pour me faire pardonner de toutes les vilaines choses que je viens d'écrire, je mets quelques photos de **Léo** qui nous emmène au pays des dés.

D'abord en faisant apparaître un dé aux formes quelques peu... biseautées.



Et comme ce dé est peu approprié, autant le transformer en un autre dé... plus petit... mais vraiment trop petit.

Du coup, **Léo** préfère délaissé ce dé pour choisir une boîte transparente contenant un dé.

Il nous fait constater que la face supérieure du dé est sur le "Six" et que le dé ne peut absolument pas tourner dans la boîte car celle-ci est d'une taille juste légèrement supérieure à celle du dé.

Puis, **Léo** propose à **Clément** de choisir un nombre entre 1 et 5.

Aïe ! le "*pôvre*", apparemment personne ne l'a pas prévenu qu'il ne faut jamais choisir **Clément**...

Clément, conscient du risque encouru par **Léo**, décide néanmoins de choisir le "4".

Tout le monde retient son souffle...

Et **Léo**, après avoir légèrement secoué sa boîte, fait constater que la face supérieure du dé est désormais un "4".

On entend alors les respirations reprendre dans la salle... Ouf, on a risqué la catastrophe une fois de plus.

Léo sort maintenant une boîte en bois contenant plusieurs dés... Six dés je crois, dont la face supérieure montre des chiffres différents.

Léo montre également un gobelet vide et un dé noir qu'il met dans le gobelet lequel est remis à **Clément**.

Décidement, **Léo** prend des risques inconsidérés...

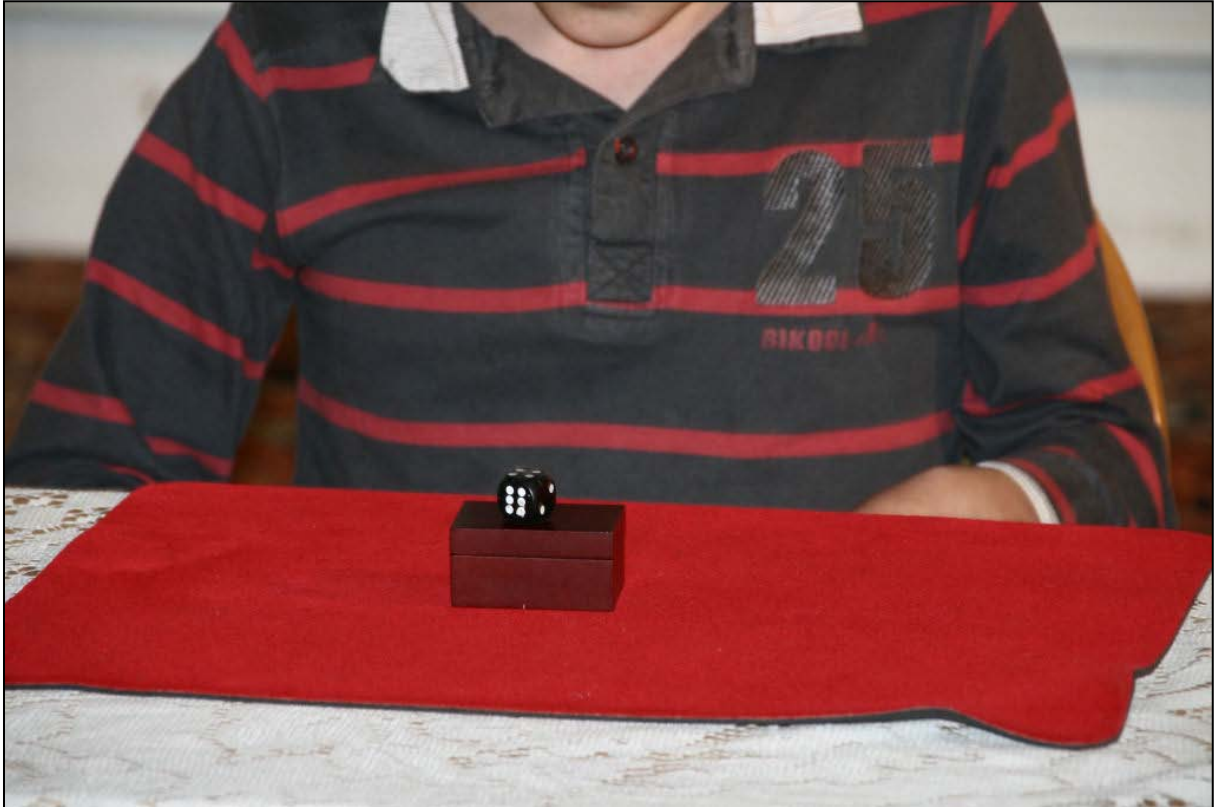


Clément est invité à secouer le gobelet et le renverser pour faire rouler le dé. C'est le "4" qui sort.

Et là, **Léo** blêmit... tente un sourire mais se rend compte que la chance l'a abandonné car "4"... ça ne fait pas du tout... mais alors pas du tout, son affaire...

Finalement, **Clément** est invité à relancer le dé qui cette fois-ci tombe sur "3".

Grand sourire de **Léo** qui pose le dé sur le dessus de sa boîte pour nous faire constater la valeur de la face supérieure, puis il ouvre sa boîte en bois pour faire constater que désormais, la face supérieure visible de tous les dés est sur "3".



Et **Léo** poursuit en sortant un tube en métal argenté. Ce tube est vide et il le tend à **Clément**.

Spontus, assis juste devant moi, s'écrie : "*Oh non, pas Clément !*"

J'ai une pensée compatissante, mais que faire... Le sort en est jeté... comme le dé.

Il est des forces naturelles contre lesquelles il est vain de vouloir lutter.

Vous savez, par exemple, les tsunamis, les tremblements de terre, les inondations...

Il est des forces surnaturelles contre lesquelles il est également vain de lutter : **Clément**, par exemple.

Léo ayant récupéré son tube s'affaire à présent à en boucher les deux extrémités.



Puis, ayant disposé près de lui son livre de formules magiques, il lit celle qui convient pour la circonstance.

Le tube est maintenant ouvert et deux gros dés en sortent.

Léo repose le tube sur la table, puis le soulève pour montrer qu'il dissimule un troisième dé encore plus gros que les deux précédents.

Bravo **Léo** ! Tu peux venir aux réunions du ***Magicos Circus Rouennais*** quand tu veux.

Spontus en profite pour nous révéler les mystères de ce tube qui dit-il peut-être trouvé en différentes tailles.

Il est 15h20 et c'est l'instant où **Benjamin** fait son apparition. Cool, décontracté... comme à son habitude. Nous avons bien tenté de lui acheter une montre mais il a dû se la faire piquer avant de venir.

Tandis que **Benjamin** s'installe, **Léo** range son matériel et c'est **Louis** qui prend la suite.

Et pour sa prestation, **Louis** demande à **Vincent** de l'assister.

Louis précise qu'il va nous montrer un tour de cartes, en ajoutant qu'il s'agit d'un "*classique*" dont il a trouvé l'effet très bien.

Le jeu est étalé face en bas et une carte est choisie mais pas regardée.

Louis indique à **Vincent** qu'il peut changer s'il le souhaite et bien sur, **Vincent** change de cartes... Ah... **Vincent**... Toujours aussi joueur.



La carte nouvellement choisie et toujours pas regardée est remise à **Vincent**.

Louis déclare de façon sentencieuse : "*Ce qui fait la qualité d'un tour, c'est la façon dont la carte est retrouvée*".

La carte est alors remise dans le jeu qui est ensuite mélangé – copieusement - par **Vincent**.

Louis récupère ensuite le jeu dont une carte s'éjecte : la carte choisie.

Draco, toujours prêt à partager son expérience fait quelques remarques en forme de conseil.

Louis indique qu'il est conscient de problème évoqué et que justement le conseil de **Draco** est utile parce qu'il ne savait pas trop comment faire.



Exit **Louis** et c'est **Éric** qui vient nous informer qu'il a dans son portefeuille quelque chose de valeur.



Ah bon ?

Dans un sens... un portefeuille, sans être un coffre fort, ça sert quand même à y mettre de l'argent... donc des valeurs...

Et **Éric** de préciser qu'il a dans son portefeuille une *carte fantôme*.

Il ouvre son portefeuille et nous constatons tous qu'il contient une carte dont nous ne voyons que le dos de couleur bleue.

Éric referme son portefeuille et annonce d'un air entendu, qu'il nous expliquera plus tard... Ah ah ! Suspense...

Puis, **Éric** sort un jeu de cartes – à dos rouge – fait défiler les cartes et demande à ... **Léo** et surtout pas à **Clément**, de dire "stop" quand il le souhaite.



La carte choisie est un *Valet de Carreau*, et cette carte est signée sur sa face par **Léo**... avec un feutre *Sharpie*® bien sur, car selon le célèbre adage "*Celui qui écrit avec Sharpie® a tout compris...*"



Quand je pense qu'il y a encore des magiciens en France et peut-être même dans le monde, qui n'utilisent pas le feutre *Sharpie*® pour réaliser leurs tours, je me dis qu'ils prennent des risques énormes... C'est un peu comme s'ils choisissaient systématiquement **Clément** pour leur prestation.

Et quand je pense qu'il y en a qui n'utilisent pas les feutres *Sharpie*® et qui, en plus, font appel à **Clément**... Vous imaginez ?

Bon, la carte a été choisie, elle a été signée sur sa face et **Éric** nous rappelle qu'il nous a parlé d'une carte fantôme qui se trouve dans son portefeuille.

Il ouvre son portefeuille et nous fait constater qu'il contient à présent une carte, à dos rouge. Cette carte est un Valet de Carreau à dos rouge...

Puis **Éric** nous montre que la carte choisie et signée par **Léo**, est la seule du jeu à avoir un dos bleu.

Et c'est à présent **Pierre** qui souhaite nous montrer son savoir faire et il sollicite l'aide de **Théo** auquel il remet deux cartes : un "*Neuf*" et un "*Deux*".

Théo tient une carte face en bas dans chaque main

Pierre se propose de faire voyager les cartes. À cet effet, il croise les bras de **Théo**, pour ensuite vous faire constater que les deux cartes se sont inversées et ont changé de mains.



Pierre prend un jeu de cartes, une carte est choisie au "*Stop !*" et **Pierre** fait disparaître cette carte en la frottant sur son genou.

Oui bon et alors... la carte a disparu mais le principe de bon nombre de tours de cartes n'est-il pas ensuite de retrouver la carte du spectateur ?

Rappelez-vous ce qu'a dit **Louis** : "*Ce qui fait la qualité d'un tour, c'est la façon dont la carte est retrouvée*", et bien voyons comment **Pierre** va retrouver cette carte.

Pierre regarde l'assistance et se dirige vers **Jacky** auquel il demande de sortir son téléphone portable et d'ouvrir la coque qui dissimule la batterie.

Jacky s'exécute et tout le monde peut voir la présence d'une carte.

"*Oh là, ya un truc !*", comme dirait **Gérard Majax**.

Serait-ce la carte choisie et disparue ?

Et non... Mais avouez que cela aurait été très fort.

Pierre poursuit et, se tournant vers **Spontus**, lui demande de regarder ce qu'il a dans sa poche gauche.

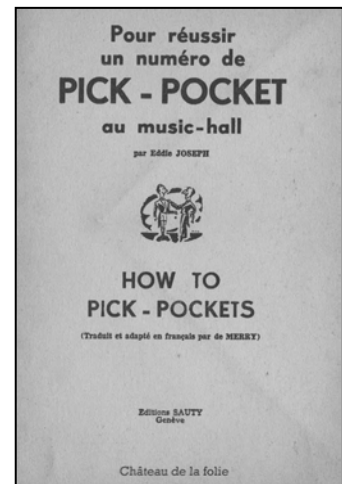
Spontus sort une carte... et ... Et non... Ce n'est pas non plus la carte choisie.

Bon finalement, elle est où cette carte ?

Et bien, on ne le saura apparemment pas car **Pierre** enchaîne en rendant son portefeuille à **Spontus**, puis fait constater à **Jacky** que ce n'est plus sa montre qu'il a au poignet mais celle de **Pierre**.

Pour faire bonne mesure, **Pierre** fait remarquer à **Théo** qu'il n'a plus sa montre et continue en rendant à **Toff** son briquet et à **Tomarel** ses clés.

Ah ben ça si ce n'est pas une démonstration de *pickpocketisme* je ne m'y connais pas.



Une prestation qui, depuis cette réunion, a suscité de nombreuses réactions se traduisant par un échange d'emails enflammés, les uns criant "*au loup*", les autres affirmant que rien n'était organisé d'avance.

Comme vous le savez (ou, comme vous vous en doutez...), le compte rendu est le résultat de notes prises à la volée et ensuite d'un travail ultérieur de rédaction. C'est pourquoi je vous parle maintenant de "*l'après*" réunion.

En effet, très rapidement, une interrogation s'est installée dans certains esprits.

Cette prestation était-elle réelle, ou bien était-elle le fruit d'une vaste escroquerie montée par les membres du club présents le matin chez **Théo** ?

Certes, cette prestation a de quoi surprendre... mais **Pierre** a eu largement le temps dans la journée de préparer – sans aide aucune – cet effet surprenant.

Théo est l'ardent défenseur d'une magie sérieuse. Une telle mise en scène ne serait-elle pas une négation de ses convictions ?

Est-ce parce que lors de la réunion précédente chez **Théo**, "*ceux du matin*" avaient concocté une gentille arnaque pour "*ceux de l'après-midi*", qu'il faut automatiquement penser à la réédition de ce scénario ?

Car, n'était-ce pas prendre le risque que personne n'y croit en se remémorant qu'il y avait eu un précédent ?

Alors ces "*zévènements*"... Prestation réelle ou arnaque ?

J'étais présent le matin... et j'avoue que cela m'amuse fortement de laisser cette question sans réponse... À vous de choisir !

Alors, cher lecteur, si tu penses que cette prestation est réelle, presse la touche 1 de ton téléphone. Si tu penses que cette prestation est une grosse arnaque, presse la touche 2 et si tu t'en fiches royalement, presse la touche 3. Et si tu ne retrouves pas ton téléphone... C'est sûrement de la faute à **Pierre**...

Et c'est **Christophe** qui nous propose maintenant un jeu de... chaises musicales ?



Apparemment, chaque chaise à son rôle propre. Celle de gauche s'appelle "*chaise numéro 1*", celle du milieu... qui aurait pu s'appeler "*chaise du milieu*" s'appelle en fait "*chaise numéro 2*". Enfin, la chaise de droite s'appelle "*chaise numéro 3*".

Draco se voit remettre trois enveloppes et est invité à en déposer une sur chaque chaise. Son choix est libre.

Trois membres de l'assistance sont à présent invités à venir rejoindre **Christophe** qui leur remet à chacun un message fermé.

Puis, chacun choisit sa chaise.



Christophe propose à ceux qui le souhaitent d'échanger leur message.

Bon, il semble que tout ait vraiment été laissé au libre choix des uns et des autres.

Les "*cobayes*" sont maintenant invités à lire leur message, en fonction de la chaise qu'ils occupent et ensuite à ouvrir leur enveloppe.

Alban : "*Avez-vous l'heure ?*" – et dans son enveloppe, le dessin d'une horloge.

Vincent : "*Je n'ai que cinq minutes pour manger*" et dans l'enveloppe, le dessin d'un hot-dog (personnellement, j'aime bien les hot-dog mais je trouve qu'on aurait quand même pu choisir une autre partie du chien...)

Thierry : "*la femme est l'avenir de l'homme*" et dans l'enveloppe, la photo d'une femme.

Mission remplie.

Le temps de ranger les chaises et c'est **Benjamin** qui s'approche.

Ah... On va en avoir pour une bonne heure...

Et **Benjamin** de préciser "*Non, non... je me suis limité...*"

Benjamin sort un jeu de cartes d'où il extrait les deux Jokers qu'il pose face en bas sur la table et annonce qu'il a également besoin de "*figures*". Un des membres du club choisit les "*Dames*", tandis qu'un autre choisit la couleur "*rouge*".

Benjamin montre que l'étui du jeu est vide et y introduit les deux Dames rouges.



Puis, **Benjamin** demande à **Clément** – oh oh ... quelle témérité ! de choisir une carte et **Clément** annonce "*Dame de Trèfle*".

Benjamin après quelques manipulations, marque rapidement un temps d'arrêt et dit "*Ah non, ça va foirer...*"

Et au bout de quelques instants... **Benjamin** qui doit être un mentaliste hors pair, nous annonce que "*ça A foiré...*". Dingue ! Il savait ...

Il propose alors de recommencer... Et cette fois-ci c'est le Deux de Carreau qui est choisi et mis dans l'étui avec les deux Dames.

Benjamin pose la main sur les deux Jokers puis nous constatons qu'une carte supplémentaire est apparue.

Benjamin prend les trois cartes, en retourne une pour montrer un Joker, puis retourne les deux autres pour montrer un second Joker et le 2 de Carreau.

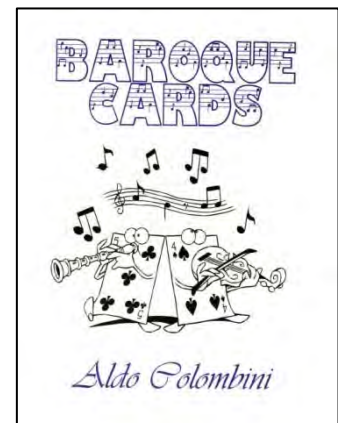
Mais alors ?... Dans l'étui, il ne reste plus que les deux Dames.

Benjamin précise que cette routine est de **Duraty**.

Spontus fait remarquer que parfois **Duraty** se complique la vie et histoire d'aller dans son sens, je montre une méthode nettement plus simple et moins "*casse gueule*" pour faire disparaître la carte de l'étui et pour la faire réapparaître entre les deux Jokers.

On peut voir... ou deviner cette méthode dans la routine présentée par **Bernard Bilis** dans le Plus Grand Cabaret sous le nom de "*la carte fantôme*" et qu'on peut trouver sur *YouTube* (ou suivre le lien mis dans mon compte rendu du mois dernier...).

J'avais déjà vu une utilisation très similaire avec cette fois-ci trois cartes face en l'air dans la routine *Maestoso*, extraite du livre *Baroque Cards* d'**Aldo Colombini** dans laquelle, une carte choisie est mise face en l'air entre deux Rois face en l'air. Les trois cartes sont enfermées dans l'étui du jeu qui est ensuite entouré d'élastiques. La carte choisie s'échappe de l'étui et est finalement retrouvée face en l'air sur le jeu. **Aldo Colombini** indique que la méthode utilisée est de **Rick Johnsson** (1937-1989) et ce n'est pas moi qui irais le contredire sur ce point...



Benjamin nous annonce maintenant qu'il va nous montrer du **Giobbi**... et moi de dire que justement j'ai vu son frère *Giobba* la semaine dernière.

Oui, je sais, c'est nul, mais je ne suis pas le seul que cela ait fait marrer...

Pour ce nouveau tour, **Benjamin** précise qu'il a besoin d'un jeu de cartes et de trois personnes.

Le jeu est coupé en trois tas.

Vincent prend la carte qui se trouve sur le paquet du milieu, la regarde, la remet dans le tas et mélange celui-ci.

Clément (eh oui...) prend le tas initialement en haut, le mélange et regarde la carte qui se trouvant au-dessus.

Lucas mélange son paquet mais ne regarde aucune carte.



Après toutes ces manœuvres, le jeu est reconstitué.

Benjamin prend alors le jeu faces tournées vers lui, le parcourt du regard et sort une carte... Ce n'est pas une des cartes choisies...

Ben moi, cela ne me surprend pas trop... Hein **Clément** ...

Bon, finalement, **Benjamin** propose de recommencer et là, la Magie opère.

Notre autre benjamin... qui se prénomme **Lucas**...

Non, ce n'est pas un prénom composé.
Son prénom c'est **Lucas** et c'est le plus jeune du club donc le benjamin.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Lucas** propose de nous montrer un tour de cartes... sous l'œil attentif de son père **Grégory**.



Une carte est choisie par... **Clément**...

En fait **Clément**, c'est un peu comme le barde *Assurancetourix* dans *Asterix*, il faudrait l'attacher à un arbre pour être sûr qu'il ne va pas faire foirer un tour...

D'autre côté... tant que certains s'obstinent à le choisir comme spectateur...

La carte choisie par **Clément** est ensuite perdue dans le jeu.

Bon là, j'avoue que j'éprouve quelques difficultés à relire mes notes...

Qu'est ce que j'ai bien pu écrire ?

Parce que, à lire, c'est un peu comme si je parlais le "*mec bourré*"... On n'y comprend rien.

Bon, *Jean-Pierre* réfléchir... (référence à *Dany Boon*...)

Sous réserve d'erreur, voici ce qui se passe... **Lucas** place une carte face en l'air sur le dessus du jeu face en bas et place également une carte face en l'air sous le jeu. Puis, il lance son jeu d'une main vers l'autre tout en retenant les deux cartes face en l'air... Apparemment, rien ne s'est passé...

Clément !

Mais **Lucas** ne semble pas perturbé pour tout autant et propose de recommencer en utilisant les deux Jokers cette fois-ci.

L'un des Jokers est mis face en l'air sur le jeu et l'autre face en l'air en dessous.

Lucas lance à nouveau le jeu d'une main vers l'autre et cette fois-ci, on constate que dans sa main, les deux Jokers prennent une carte face en bas en sandwich... La carte est montrée : il s'agit de celle de **Clément**.

Ah ben oui... Il fallait les Jokers... La première fois c'était pour rire.

Et voici le moment de la "*séquence bricolage*" avec notre ami **Alban** et l'une de ses fabrications "maison".

Alban nous montre un cadre avec une vitre en plexiglas au milieu.



Alban tapote sur le plexiglas pour nous faire constater qu'il est d'un seul tenant et surtout bien réel.

Puis, **Alban** dispose un genre de fixation au niveau du premier tiers de la vitre, qui vient prendre appui sur la vitre et aussi derrière elle. Il dispose une autre fixation au niveau du troisième tiers laquelle, comme la précédente, s'appuie sur la vitre à l'avant et à l'arrière de celle-ci.

Nous remarquons qu'un trou est situé au milieu de chaque fixation, à l'avant et à l'arrière



Alban introduit alors un foulard dans l'un des trous et nous fait constater qu'il traverse magiquement la vitre et ressort à l'arrière.

Il fait également passer un foulard à travers la seconde fixation.



Puis **Alban** démonte ses deux dispositifs et fait constater que la vitre est intacte et ne comporte bien évidemment aucun trou. Magique !

La seconde fabrication maison est un *guéridon de close-up* dont le pied a été récupéré sur une "*caisse claire*" de batterie lors d'une vente d'instruments de musique.



Alban a fixé une mallette sur ce pied et le voici en possession d'un rangement pour ses accessoires et d'un support pour y mettre un tapis de close-up.

Spontus fait remarquer qu'un pied de micro serait peut être plus léger, mais **Alban** fait constater que ce pied de batterie est également assez léger.

Cela faisait quelques temps que **Jacky** ne venait plus aux réunions... Mais il avait de très bonnes raisons... D'abord une jeune épouse puisqu'il s'est marié voici quelques mois... Et les deux jeunes mariés attendent désormais un heureux évènement... et enfin un boulot qui oblige parfois **Jacky** à bosser le samedi.

Mais **Jacky** n'a pas délaissé la Magie pour tout autant et il nous le démontre maintenant en venant prendre la place laissée libre par **Alban**.

Il est des magiciens comme cela qui sans venir systématiquement aux réunions restent néanmoins disponibles au cas où... Ils constituent en quelque sorte un vivier de magiciens... et **Jacky** fait partie du vivier... ou plutôt essaie d'être **Duvivier** avec cette routine de *Chop Cup*...

Ah ! Je suis sûr que celle-là, vous ne l'aviez pas vue venir : *du vivier, Duvivier*... Ah quel talent ! (si ce n'est pas moi qui l'affirme, qui le dira ?)



Pour cette routine, **Jacky** sort un sac en tissu noir d'où il extrait un gobelet en bois joliment ouvragé – qu'il qualifie de véritable gobelet authentique de l'époque actuelle en bois d'arbre...

Et il extrait du gobelet, un verre... transparent comme l'eau claire... sauf qu'on n'y voit pas à travers car il contient un foulard blanc.

Et pour finir, **Jacky** nous montre une petite balle de couleur rouge que les spécialistes appellent "*muscade*" en référence aux escamoteurs d'antan qui n'ayant pas encore à leur disposition de balles recouvertes de tissu au crochet se servaient de muscades pour leurs prestations.

Afin que nul n'ait de doute quant à un éventuel trucage du matériel, **Jacky** fait examiner celui-ci.

Le principe de cette routine est le "*Ouketi, Ouketi la baballe ?*"

C'est une expression en langue originaire d'une contrée lointaine territoire des Chienchiens et cette expression traduite en bon Français signifie en substance : "*Mesdames et messieurs, auriez-vous l'amabilité de m'indiquer où se trouve, selon vous, la petite balle rouge ?*"

Et forcément, vous vous en doutez, il s'agit d'un jeu où "*à tous les coups on perd...*" car bien évidemment, la balle n'est jamais là où on pense qu'elle est. Ainsi, à peine mise à la poche, elle revient mystérieusement dans le gobelet.



Parfois même, cette balle ne se contente pas de voyager, elle traverse également la matière en pénétrant au travers du gobelet alors qu'elle est simplement posée dessus.

Tout cela paraît bien mystérieux, et ce d'autant plus, que la balle est capable de traverser toutes les matières... D'abord le tissu du foulard, mais également le verre.

Puis, à la surprise générale, la petite balle rouge se transforme en une grosse balle de jonglage... puis en une autre balle de jonglage.

Jacky ayant ainsi conclu cette routine, va pour ranger son matériel dans la pochette en tissu noir... Mais cette opération s'avère impossible car cette pochette est cousue à ses deux extrémités... Aurait-on rêvé ?

Jacky nous propose maintenant un genre un peu différent avec une routine de cartes avec un jeu qu'il ne va pas toucher.

Pour l'assister, **Jacky** demande un volontaire et c'est **Benjamin** qui le rejoint.

Tandis que **Jacky** tourne le dos, **Benjamin** est invité à couper le jeu en trois tas à peu près identiques.

Puis **Benjamin** est invité à retourner le tas du milieu et à le mélanger.

La carte se trouvant à la face du jeu doit être mémorisée car, c'est la carte déterminée par le hasard.



Le tas du milieu est ensuite "*enterré*" face en l'air entre les deux autres tas face en bas.

Benjamin doit ensuite couper le jeu puis le mélanger à l'*Américaine*.

Tandis que **Jacky** tourne toujours le dos, **Benjamin** doit maintenant distribuer les cartes une à une et nommer les cartes face en l'air...

Et nous voyons tous **Benjamin** distribuer les cartes une à une – jusqu'ici c'est bien...

Et nommer les cartes face en l'air – jusqu'ici c'est toujours bien...

Sauf qu'au fur et à mesure qu'il distribue, **Benjamin** retourne face en l'air les cartes face en bas et les nomme également...

Alors forcément au bout d'un petit moment, **Jacky** se rend compte qu'il y a un problème et que son tour est foiré.

Et cette fois-ci, **Clément** n'y est pour rien, il convient de le signaler...

De coup, on efface tout et on recommence : jeu à nouveau coupé en 3 tas. Une carte choisie, etc.

Benjamin doit à présent penser très fort à sa carte que **Jacky** n'a aucun mal à nommer au final.

Sur le site du ***Magicos Circus Rouennais***, il y a un tour utilisant le même principe. C'est un tour impromptu de ***Larry Anderson*** intitulé "Out Of My Hands" extrait du DVD *Jaw Droppers 4*.

Et c'est maintenant **Draco** qui se lève pour lui-aussi nous proposer une routine de cartes



Pour cela, un jeu est mélangé et une carte est choisie au "Stop !" par **Lucas** tandis que **Draco** effeuille les cartes.

La carte n'est pas sortie du jeu, elle est juste montrée pour que **Lucas** en prenne connaissance.



Puis le jeu est à nouveau mélangé par **Draco**.

Draco sort maintenant une carte de visite et un marqueur... *Sharpie*® bien sur !

Il propose à **Lucas** de jouer au jeu de la vérité et du mensonge.

Pour cela, **Lucas** doit répondre à des questions posées par **Draco**, mais il peut soit dire la vérité, soit répondre par un mensonge.

"Lucas, ta carte est-elle noire ou rouge ?"

Réponse de **Lucas** : *Rouge.*

"Lucas, est-ce une carte à point ou une figure ?"

Réponse de **Lucas** : *Une figure.*

"Lucas, quelle est la valeur de ta carte ?"

Réponse de **Lucas** : *Dame.*

Au fur et à mesure, **Draco** note les réponses sur la carte de visite.

Ceci étant fait, **Lucas** est à présent invité à distribuer les cartes une à une et à s'arrêter quand il le veut.

Draco prend la carte de visite et la pose sur le paquet distribué, et pose par-dessus le reste du jeu.



Draco rappelle ce qui vient de se passer et sépare à nouveau le jeu et prend la carte sur laquelle **Lucas** s'est arrêté. Puis, il dépose cette carte dans une des mains de **Lucas** et met dans son autre main, la carte de visite.

Jeu de la vérité et du mensonge...

Ce qui est écrit sur la carte de visite est montré : *Dix de Trèfle*.

La carte tenue par **Lucas** est montrée, c'est un *Dix de Trèfle*, la carte qui avait été choisie par **Lucas**.

Draco précise que c'est une routine de *John Carey*.

Lorsque **Draco** est dans le coin, **Spontus** est rarement loin...

Et c'est donc **Spontus** qui prend la suite de son compère du *Close-up Show* et qui nous propose lui aussi une routine de cartes.

Un jeu de cartes est mélangé par **Clément** et étalé face en l'air pour montrer que les cartes sont effectivement bien mélangées, mais aussi afin de permettre à **Spontus** de mémoriser l'ordre des cartes.

Oui oui... (pas le petit bonhomme avec sa petite voiture rouge...), vous avez bien lu, j'ai bien écrit "*mémoriser*".

Pour un être normal, ce genre d'opération demanderait... Pffff... au moins... Oh oui... voire même plus...

Mais pour **Spontus**, cinq secondes suffisent.



Il faut peut être que je vous rappelle – si vous, votre mémoire vous fait défaut – que **Spontus** pratique la *Mnémotechnie* laquelle – comme chacun le sait – permet de mémoriser des listes de noms, de mots, de chiffres, dans des proportions phénoménales.

Alors, imaginez... un jeu de cartes... de 52 cartes... Pour **Spontus**, c'est un exercice facile. Même si on peut s'étonner de la vitesse à laquelle il mémorise l'arrangement de ce jeu... Aurait-il une mémoire édéique ?

Le jeu est à présent rassemblé et retourné face en bas et **Spontus** annonce tranquillement qu'il va séparer les cartes rouges des cartes noires.

Puis, semblant se raviser, **Spontus** déclare qu'il va plutôt (pas le chien...) séparer les cartes à points des figures parce que ça ira plus vite...

Et le voilà qui commence à distribuer les cartes une à une, constituant deux tas : l'un contenant – selon lui – les cartes à points et l'autre contenant – selon lui - les figures.

Ben voyons... Et la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'alu...



Sauf que lorsque les deux tas sont retournés, on constate tous que **Spontus** a bel et bien séparé les cartes à points et les figures.

Dingue ! Aurait-il vraiment mémorisé le jeu en si peu de temps ?

Et c'est à présent **Vincent** qui veut nous proposer un tour faisable en close-up mais également sur scène.

Vincent annonce qu'il a besoin de quelqu'un... de n'importe qui...

Draco déclare qu'il ne peut pas participer parce qu'il n'est pas n'importe qui...

Finalement, ce sont **Christophe** et **Lucas** qui se proposent.

Lucas se voit remettre le jeu et est invité à la mélanger.

Christophe se voit remettre un paquet d'étiquettes et ... n'est pas invité à le mélanger car apparemment ça ne servirait pas à grand chose... Enfin... j'crois.

Puis **Éric** est invité à choisir une carte dans le jeu et à la tenir en main.



Une étiquette est choisie signée et collée sur la face de la carte choisie.

Vincent se tourne alors vers **Christophe** et lui dit : "*Dis-moi Stop quand tu veux...*"

Comme l'occasion est trop belle, **Christophe** répond "*Stop quand tu veux...*" Humour de magicien...

La carte choisie avec son étiquette choisie et signée est mise dans le jeu à l'emplacement choisi par **Christophe**.

Puis **Vincent** montre l'étui du jeu pour faire constater qu'il est vide.

Cet étui vide est confié à **Christophe** qui doit le mettre dans sa poche poitrine de chemise.

À présent, **Vincent** qui trouve qu'il fait chaud dans la pièce, pose sa veste par terre et se met à genou, comme s'il allait prier le Dieu des Magiciens : "*Au nom du Six, de la Paire, et du Cinq de Pique, faites que je devienne un grand Magicien...*".

Mais en fait, **Vincent** ne se met pas à prier mais à disperser les cartes par terre.

Ceci étant fait, **Vincent** demande à **Lucas** de lui tenir le poignet et de diriger la main de **Vincent** pour désigner trois cartes.

Pourquoi trois me direz-vous ?
Parce que...



Trois cartes sont ainsi sélectionnées et ... Suspense...
Aucune n'est la carte choisie...

Toutes les cartes à terre sont alors retournées et... Suspense...
Aucune n'est la carte choisie... Elle ne se trouve pas dans le jeu.

Vincent rappelle à notre attention que **Christophe** a l'étui du jeu dans sa poche de chemise.

L'étui est sorti. L'étui est ouvert et ... Suspense...
Il est toujours vide.

Bon... On progresse... Lentement certes, mais restons confiant...

Vincent nous rappelle à présent que lors de la routine, il a ôté sa veste et il nous dit que dans sa veste, il y a un portefeuille...

Il sort le portefeuille de sa veste et nous dit que dans ce portefeuille, il y a un compartiment fermé d'un zip...

Vincent ouvre le zip et ... Suspense...

La carte choisie est sortie du compartiment.

Il arrive toujours un moment dans les réunions où l'attention se relâche. Et je crois comprendre que ce moment a été atteint car les gens se sont levés et ça et là des petits groupes se créent...

Vincent essaie d'attirer l'attention en lisant un texte qui se veut humoristique intitulé "*lettre à Chloé*" – si j'ai bien compris.

Mais c'est peine perdue.

D'une part, on a du mal à comprendre les paroles et d'autre part personne ne semble vraiment à l'écoute.

Spontus prodigue ses conseils à **Vincent** à l'issue de sa lecture en lui expliquant gentiment que l'humour est un exercice difficile...

Peut-être est-il temps de trouver quelque chose d'autre pour rétablir l'attention.



Et c'est **Spontus** qui va s'en charger en nous présentant sa lévitation, la "*Spontus 360*".

Rappelons que cette lévitation peut se faire entièrement entouré et sans que le spectateur choisi ne soit aucunement complice. Et on peut même faire pivoter le spectateur de gauche à droite et vice-et-versa.

Je ne serais pas complet si j'omettais de dire que **Spontus** et son invention seront présents lors du 5^{ème} *Merlin Magic History Day* où doivent être montrées différentes techniques de lévitation

C'est **Tomarel** qui va jouer le rôle de ce spectateur et qui s'installe sur la table préalablement montée par **Spontus**.



Théo et **Jean-Luc** servent d'assistant à **Spontus**.



Et la Magie opère sous nos yeux, lorsque le corps de **Tomarel** commence à s'élever au-dessus de la table.



Ça, c'est tout simplement magique !

Spontus qui a eu un franc succès avec sa lévitation révèle quelques uns de ses secrets.



Draco a profité de cette réunion pour ramener quelques articles de Magie qu'il souhaite revendre et il procède à quelques démonstrations pour appâter le client.



Draco sort ensuite des balles en mousse et se lance dans une routine où le détournement d'attention est roi...



J'avais préparé trois routines enchaînées de **Phil Goldstein** extraites du livre *Focus* et tant pis pour l'heure, je me lance en les montrant.

Une précision : **Phil Goldstein** et **Max Maven** ne sont qu'une seule et même personne.

Le premier est le cartomane, tandis que le second est le mentalisme.

La première routine s'appelle *No-Gaff Differential*.

Les quatre As sont sortis du jeu et montrés un à un puis tenus face en bas.

Le but du jeu est de dire où est l'As de Pique : *Ouketi Ouketi Le Pipique*, en langage Chienchien.

Les observateurs auront remarqué qu'il est sous le paquet.

Et pour ceux qui ne font pas attention, cet As est retourné face en l'air dans le paquet pour les aider.

Alors... où est l'As de Pique ?

Évidemment, là c'est plus facile, puisque les cartes sont décalées les unes par rapport aux autres ce qui permet de voir distinctement l'As de Pique.

Deux cartes sont déplacées pour placer l'As de Pique en seconde position.

Les cartes sont réunies et la question est posée : "*où est le Pique ?*"

Bien sur, les spectateurs répondent "*en seconde position*"... et effectivement, il y a une carte à Pique en seconde position... Mais ce n'est pas un As... c'est un Roi.

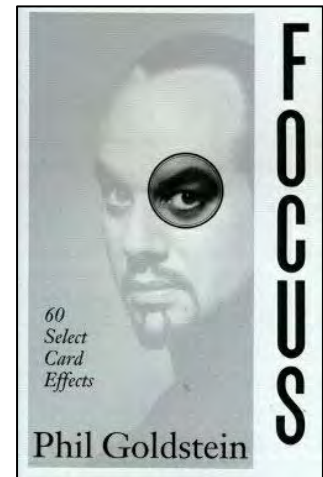
Toutes les cartes du paquet sont retournées...

Les quatre As ont disparu pour laisser place aux quatre Rois.

J'explique qu'en principe, un magicien ne présente jamais deux fois le même tour, mais que je vais faire une exception.

Pour cette seconde routine intitulée *Snap Differential*, les quatre Rois sont montrés un à un.

C'est le Roi de Pique qui va être utilisé. Il est pris en main et frappé sur mon bras pour aussitôt se transformer en l'As de Pique.



Les autres cartes sont montrées...
Tous les Rois se sont transformés en As.

Comme les quatre As sont sortis, j'enchaîne sur la troisième routine dans laquelle les deux As rouges sont mis face en l'air entre les deux As noirs face en bas.

Alors que les cartes sont comptées, on s'aperçoit que les As viennent de changer de position. Ce sont à présent les deux As noirs qui sont face en l'air entre les deux As rouges face en bas.

Spontus me regarde et me dit "*Et tu vas me laisser comme ça sur ma faim ?*"

Je regarde **Spontus** étonné, ne comprenant pas ce qu'il veut dire...

Et **Spontus** d'expliquer que les deux premières routines sont bien plus fortes que celle-ci et qu'on reste sur sa faim car on s'attend à un effet encore plus fort.

Là, on reconnaît le Magicien d'expérience. C'est vrai que j'aurais dû placer cette routine avant les deux autres... d'autant plus qu'elle s'appelle "*Ouverture*".

Merci pour ce conseil très avisé **Spontus**.

Tout le monde qui reste a rassemblé son matériel et commence à prendre congé de **Théo**.

Merci à **Théo** pour cette super journée.



Pour conclure ce compte rendu, je dirai : *La Magie, on l'aime, un peu, beaucoup... à la Folie.*

Patrice
Apprenti Magicien à Vie