

RÉUNION DU SAMEDI 24 OCTOBRE 2009

Une réunion du *Magicos Circus Rouennais* à peine terminée, qu'il me faut penser à faire le compte rendu...

Un compte rendu à peine terminé que déjà se profile à l'horizon la prochaine réunion.

Et là, ben je suis un peu à la bourre pour ce compte rendu de la réunion qui s'est tenue le samedi 24 octobre 2009 à la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche.

Et pourquoi me direz-vous ?

Parce que !

Je fais des comptes rendus.. mais je ne rends pas de comptes... Non mais enfin ...

Disons simplement, pour paraphraser un membre du club – dont on n'a plus de nouvelles – que j'étais over-débordé. (c'est pas vrai mais ça fait le mec qui a une activité intense..).

Mais une réunion sans compte rendu, c'est comme la Normandie sans pluie... Ça paraît inconcevable.

Alors tant pis pour vous... voici le compte rendu de la réunion d'octobre.

Sont présents :

- 1- Patrice**
- 2- Magiconan**
- 3- Toff**
- 4- Drago**
- 5- Fabien**
- 6- Fabien 2**
- 7- Johan**
- 8- Antoine**
- 9- Philippe**
- 10- Flokor**
- 11- Jean-Luc**
- 12- Vincent**
- 13- Bruce Adams**
- 14- Alban**
- 15- Edgard**

Et deux membres qui nous reviennent et on les remercie de leur présence :

- 16- Ezzedine Mankai**
- 17- Thibs**

Je constate avec satisfaction que trois des cinq nouveaux du mois derniers sont à nouveau parmi nous.

Un quatrième... ou plutôt une quatrième.. **Claire**, a fait savoir qu'elle ne pouvait pas venir à cette réunion mais qu'elle serait présente à la prochaine.

Ouf, la seule femme du club... On veut la garder ...



Selon une habitude désormais bien rodée, la première partie de la réunion est dédiée à "l'administratif" et aux infos diverses.

La question du jour est notre participation ou non au 9^{ème} *Festival des Jeux*, organisé par la Ville de Rouen. L'an dernier nous avons été sollicités par l'entremise de la *Maison des Jeunes et de la Culture* pour participer à l'inauguration du 8^{ème} *Festival des Jeux*.

Notre prestation avait été fort appréciée tant du public que des organisateurs et cette année ces derniers nous ont proposé de participer à nouveau moyennant une somme –revue à la hausse selon un pourcentage de 60% d'augmentation ...

Oui ! Oui ! 60%- versée pour le club sous la forme d'un bon d'achat à la *Boutique de l'Illusion*.

J'ai procédé à un sondage sur le site du **MCR**, mais problème ... Alors que l'an dernier nous étions 19 à participer, cette année je n'ai obtenu que 8 réponses positives et 6 "Ne sait pas".

Alors que faire ? Accepter la proposition de la mairie de Rouen qui souhaiterait au moins 12 magiciens ou décliner et se voir fermer la porte définitivement pour une prochaine participation ?

Un rapide tour de table avec les membres présents permet de constater que l'on pourrait répondre aux attentes de la Mairie de Rouen.

12 "Oui" avec ceux déjà recueillis sur le site. Avec les 5 "Ne sait pas" (car il y a un désistement), on devrait faire le "taf" .

Il ne reste donc plus qu'à communiquer cette information aux organisateurs et attendre leur réponse finale.

Ceci étant réglé je suis beaucoup plus "serin" (Cui cui !) pour racketter les personnes présentes en leur distribuant la fiche d'inscription à la *MJC* et en leur réclamant la modique somme de 12 euros pour l'année (6 euros pour les mineurs).

C'est l'occasion de rappeler à mes fidèles lecteurs que le **MCR** n'est pas une association et que la seule cotisation à régler par ses membres est l'adhésion à la *MJC de Rouen* qui nous héberge.

Au titre des infos diverses et variées, je rappelle que **Bruce Adams** sera le mercredi 28 octobre 2009 de 12h00 à 14h00 au restaurant le *16/9^{ème}* à Rouen où il distraira les petits ... et les grands par de la magie et de la sculpture de ballons.

Et pour ne pas faire de jaloux, je signale ici que **Maximus** donne un petit coup de pouce à son fils Jérémy qui vient d'ouvrir un restaurant à l'enseigne le "*Bistronomique*" (rue Saint Julien à Rouen) et qu'il y a donc au menu "*balles en mousse*" "*baguette et lacet*" mais également plein de bonnes nourritures terrestres.

Ça y est ? On a fait le tour ? Pas d'autres infos ?

Alors place à la Magie.

Cela commence d'abord un mini débat sur *Twist Of Faite*, la routine de **Aldo Colombini** conduisant à des coïncidences incroyables, que j'ai présentée le mois dernier et qui, mine de rien, en avait bluffé plus d'un.

L'objet de la discussion porte plus précisément sur le dernier mélange de cette routine, un "mélange" qui pose problème à certains car s'il est mal exécuté par le spectateur, l'effet final sera immanquablement... manqué. Ce qui est un paradoxe.

Pour ma part, je reconnais que c'est le seul point délicat de la routine et que le magicien doit y être très attentif.

Mais si on craint que le spectateur "psychopathe" fasse rater l'effet rien d'empêche d'effectuer soit même le "mélange" sur les indications de ce spectateur.. même si, en principe il est préférable que ce soit le spectateur qui manipule, tellement ce "mélange" est troublant et trompeur.

Personnellement, je trouve cet effet très fort et il y a beaucoup moins de risque d'erreur que dans une routine un peu similaire qu'est *Triple Coïncidence* de **Juan Tamariz**.

Pas vrai **Clément** ? ...

Donc *Twist Of Faite*... A tester... et re-tester pour trouver le mieux pour la partie finale.



C'est **Jean Luc**, qui accompagné de **Vincent** propose de nous faire rêver.

Jean-Luc présente deux jeux de cartes – l'un ayant un dos bleu et l'autre un dos rouge.

Et **Jean-Luc** de préciser malicieusement "Je vous dirai après de qui est cette routine..."

Oh **Jean-Luc** ! Est-ce bien nécessaire ?

Et **Jean-Luc** de répondre avec un large sourire : "Ah bon, vous avez trouvé ?"

Ben oui, on sait tous – enfin, presque tous – que **Jean-Luc** est le fils spirituel de **Gary Kurtz**.

Une carte est choisie dans le jeu bleu par **Edgard**, puis la carte est remise dans le jeu par **Edgard** lui-même.

Jean-Luc propose que cette carte soit retrouvée par **Vincent**... qui n'a bien évidemment pas vu la carte, sinon ça serait très con de lui demander de la retrouver... et ça n'aurait rien de magique.

Jean-Luc insiste sur le fait que ni lui ni **Vincent** ne se connaissent... et que **Vincent** n'est donc aucunement son complice.

Ah ? Rien que ça ? Ah ben ça promet pour la suite ...

Jean-Luc remet le jeu à **Vincent** et demande à **Edgard** de transmettre mentalement l'image de la carte.

Vincent sort le 4C du jeu.... et c'est la bonne carte.



Jean-Luc propose de renouveler l'expérience avec une seconde carte qui est choisie par **Johan**.

A nouveau – la carte ayant été perdue dans le jeu, celui-ci est remis à **Vincent** et notre ami médium sort le 2P.

Ah la famille est bonne mais c'était le 4P... Donc loupé.

Jean-Luc insiste sur le fait qu'en matière de transmission de pensée rien n'est infaillible (ben voyons ...) et il tient à nouveau à préciser que **Vincent** n'est absolument pas complice (non ? Sans déconner ?). Cela étant rappelé... afin que nul n'en ignore ... même si personne n'y croit ... **Jean-Luc** propose de retenter avec une autre carte.

Cette fois-ci, **Vincent** sort le 4C et c'est la bonne carte.

Étonnant d'ailleurs que ce soit comme par hasard la même carte que la première...

Y aurait-il un truc ?

Simple coïncidence insiste **Jean-Luc**.

Et d'ailleurs pour nous le démontrer il propose de recommencer en faisant plus fort.

Pour cela, **Jean-Luc** demande à **Toff** de choisir une carte en disant "Stop" tandis qu'il effeuille le jeu. La carte ainsi choisie est perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé...

Ah ! Ca se corse comme dirait un habitant d'Ajaccio...

Puis, tranquillement **Jean-Luc** demande à **Vincent** de chercher la carte dans le jeu... rouge qui se trouve sur la table depuis le début de la routine.

Mouais... Enfin ... j'me comprends !

Et **Vincent** annonce 7T et c'est exact !

Emporté par son succès (car la foule en délire commence à jeter des moules et des bigorneaux...), **Jean-Luc** propose encore plus fort... Il demande à **Mankaï** de choisir une carte en disant "*Stop*" et de transmettre son image mentalement directement à **Vincent** sans que celui-ci prenne le jeu en main.

Vincent annonce le 4P et c'est une fois encore la bonne carte.

Pour enfoncer le clou... du spectacle... **Jean-Luc** sollicite **Fabien 2** (oui je sais, c'est pas terrible comme surnom, mais il fallait bien le distinguer de **Fabien**.. Hein ? ou 1 comme vous voulez..).

Une fois encore, l'image est transmise directement à **Vincent** qui annonce RT.... Presque... RK ? Exact !

Et insatiable **Jean-Luc** poursuit en demandant à **Flokor** de choisir une carte – le 3T que **Vincent** – telle une mécanique bien huilée – trouve sans se tromper.

Cette routine étant terminée, **Jean-Luc** se propose de nous l'expliquer, tout en confirmant que cette routine est bien de **Gary Kurt**.

Mais était-ce bien utile de le confirmer ?

Pas de difficulté technique insurmontable mais plusieurs méthodes différentes qui s'enchaînent pour arriver au résultat escompté à savoir : que **Vincent** trouve la bonne carte.

Bon... Tout le monde est convaincu que **Vincent** n'est pas un spectateur choisi au hasard, mais ce que tout le monde se demande c'est comment il peut avoir connaissance des cartes choisies et c'est là que l'esprit créatif de **Gary Kurtz** intervient.

Noyer le poisson... Interloquer le spectateur pour le faire douter car alors qu'il pense avoir trouvé une explication, le magicien change aussitôt sa façon de procéder.

Détourner l'attention de l'essentiel en utilisant notamment le "*Code du Silence*"... Et comme ce code est basé sur le silence... je n'en dirai rien. A vous de chercher !

Et c'est **Mankaï** qui propose de passer maintenant.

Il faut dire que bien malgré lui, **Mankaï** a du prendre un peu de distance avec le **MCR** pendant un long moment, et il a donc plein de choses à nous montrer pour son grand retour.



Il débute sa prestation par une routine de **Duraty** intitulée *Raminagrobis* extraite du livre "*Magie sur Scène*". C'est une routine à destination des enfants mais qui plaît tout autant aux parents. Comment se débarrasser d'une souris encombrante ? (je parle de l'animal à quatre pattes...)

Ezzedine montre d'abord quatre cartes qui représentent quatre morceaux de fromage. Tout le monde sait que les souris adorent le fromage et très vite, **Mankaï** se retrouve avec trois cartes "*morceau de fromage*" et une carte représentant une souris.

Il a beau prendre cette carte et la retirer du paquet, elle y revient constamment.

Pire encore, cette souris n'est jamais là où on pense. Et à peine essaie t'on de l'attraper qu'elle disparaît.

Mais si les souris mangent le fromage... Il y a heureusement une solution pour manger les souris...

Un enchaînement amusant et visuel avec des cartes faites "*maison*" par notre *Geo Trouvetou* de la magie.. j'ai nommé **Ezzedine Mankaï**

Et **Ezzedine** de rappeler que quelqu'un lui avait dit un jour "*avec toi Ezzedine, les magasins de magie peuvent fermer...*"

Mankaï continue et sort deux ardoises - qui je le précise tout de suite - ne sont pas faites "*maison*".

Deux ardoises... donc quatre faces, que **Mankaï** numérote 1, 2, 3 et 4.

Magiconan est invité à choisir un nombre à trois chiffres et à le noter sur la feuille d'un petit bloc.

Johan est invité à choisir un nombre à trois chiffres et à la noter sous le nombre choisi par **Magiconan**.

Fabien 2 (le Retour..) est invité à choisir un nombre à trois chiffres et à le noter soit le nombre de **Johan**.

Ezzedine récupère le bloc et demande à **Antoine** de faire le total...

Enfin il lui demande d'essayer de faire le total...

Allez ! Courage **Antoine**, tu peux le faire !



Bon, finalement, deux heures s'étant écoulées et après avoir fait appel à l'ordinateur central du Centre National de Recherche Scientifique (CNRS), nous obtenons le nombre 1552. Nous réveillons alors **Ezzedine** qui en a profité pour faire une sieste et celui-ci nous montre triomphalement...

Je fais ici un aparté pour indiquer que ceci est un paradoxe que ne manqueront pas de relever les esprits chagrins car nous sommes en pleine période de commémoration de la victoire sur les Allemands et que stricto sensu on ne peut donc parler de "triomphe allemand"....

... Donc disais-je avant de vouloir rétablir une certaine vérité historique, **Ezzedine** nous montre ... avec un contentement certain... (oui, c'est mieux...) que le nombre 1552 est désormais inscrit sur la face de l'une des ardoises. Magique non ?

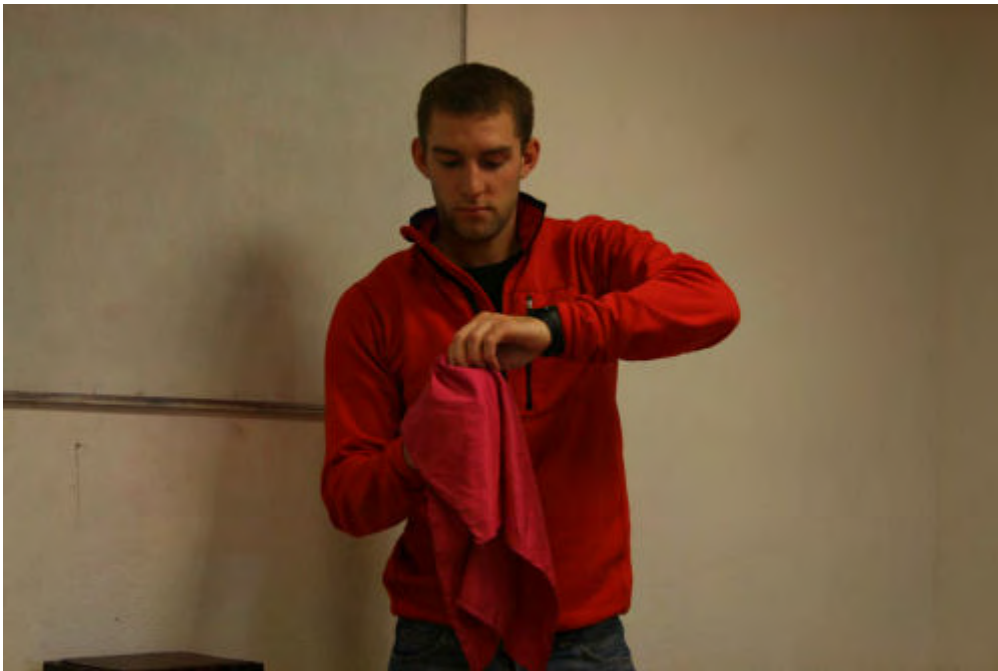


Pas de difficulté technique insurmontable pour cette routine.
Prévoyez toutefois une calculatrice... Juste au cas où...

Alban – qui est lui aussi un expert bricoleur - indique que ce tour là il le fait avec une seule ardoise.

Pfff !!! Petits moyens !
D'une autre côté... Qui peut le plus, peut le moins ...

Plein d'énergie, **Mankaï** poursuit avec une nouvelle routine.
Il nous présente un petit cadre comportant la reproduction d'une toile d'un peintre célèbre (Renoir ?).
Puis, **Mankaï** nous montre une feuille de journal dans lequel il met le cadre.
Il sort ensuite un jeu de carte et sollicite l'aide de **Fabien 2** pour choisir une carte.
Cette carte est alors mise sous un foulard qui est positionné pour recouvrir un verre rempli d'eau.



Mankaï demande alors à **Fabien 2** de laisser tomber la carte dans le verre.

Abracadabra... On retire le foulard et tout le monde constate que la carte ne se trouve pas dans le verre. Elle a disparu.

Mankaï saisit alors le cadre et nous montre que la carte est désormais coincée dessus.

Une disparition subtile, et encore du matériel fabriqué "*maison*".

Et puisqu'on parle de matériel, **Mankäi** en profite pour nous montrer une boîte à apparition qui peut être montrée des deux côtés.

Notre ami précise que cette boîte est également faite maison et que c'est un prototype..

Et ça se voit ... Nous je déconne... L'idée est astucieuse, mais la boîte gagnerait à être de couleurs différentes sur sa face et son arrière pour qu'on puisse bien se rendre compte qu'on ne montre pas deux fois la même face.

Fatigué le **Mankäi** ? ... Pas du tout.. Il a du prendre du *Guronzan* car il nous propose un nouveau tour... dont le principe n'est d'ailleurs pas nouveau en lui-même.

Pour se faire, **Mankäi** se saisit de son verre rempli d'eau... Non pas pour prendre de nouvelles vitamines mais pour le poser devant **Vincent**.

Puis il sort de sa poche un morceau de sucre et un crayon... et demande à **Vincent** d'écrire ses initiales sur le sucre à l'aide du crayon.



Puis **Mankäi** explique à **Vincent** qu'il va devoir mettre le sucre dans le verre et positionner ses mains au-dessus.

1... 2... 3 et hop, la Magie opère. **Vincent** se retrouve avec ses initiales imprimées sur sa paume.

Magique non ?

Vive le sucre !

Vive le crayon !

Et vive **Mankäi** !

Quant un magicien bricoleur, laisse la place un magicien bricoleur, que se passe t-il ?

Alban vient nous présenter son prototype de *Joker Tube*, ce tour que **Maximus** nous avait présenté voici quelques mois.

Je rappelle brièvement l'effet : Un tube transparent, recouvert d'un tube opaque (mais ce tour peut être fait en toute période de l'année et pas seulement aux Pâques...) – Trois balles de différentes couleurs sont introduites dans le tube et leur ordre change mystérieusement. Une balle est retirée, mise dans un boîte d'où elle s'échappe pour retourner dans le tube.

Alban nous présente ici une version légèrement modifiée mais qui conduit au même effet.

A quand la version définitive ?



Alban propose ensuite de nous montrer un "*affreux Jojo*"... qui ne faisait que des bêtises en classe, à tel point que l'instituteur avait décidé de l'attacher en lui passant une corde au travers des oreilles.

Et pour qu'il ne s'échappe pas, les bouts de la corde étaient tenus par deux autres élèves.

Alban nous montre une marionnette et fait alors passer à deux reprises une corde de part et d'autre de la tête de la marionnette. Puis il demande à deux membres du club d'en tenir les extrémités

Mais *l'affreux Jojo* avait plus d'un tour dans son sac et malgré la corde qui lui traverse la tête, il réussit à se sauver.

En un tour de main, voici la marionnette libérée de ses liens.

Pour ne pas être en reste par rapport à **Mankai**; **Alban** propose ne nous montrer sa routine avec six anneaux chinois.

Mais "fezez" donc cher ami !

Bon, autant le dire tout de suite, les anneaux chinois c'est déjà chiant à manier quand il n'y en a que quatre. Il faut se rappeler les enchaînements et si on se trompe, ben c'est la cata ... Alors autant vous dire que quand il y en a six, voire huit, ça devient super coton...

Alban commence ses enchaînements.... Enclavements et désenclavement se succèdent et ... patatras.. **Alban** se retrouve dans la position qui tue...

Bon, j'ai du me tromper quelque part... je vous le refais..

Mais "fezez" donc cher ami...

Les enclavements et désenclavements reprennent et... patatras **Alban** se retrouve à nouveau dans la position qui tue...

"Ah je comprends pas... Je le réussis tout le temps et là... Ben je vais réfléchir et je vous le referai tout à l'heure... Ah attendez...Je crois savoir.."



Et les enclavements et désenclavements reprennent et se succèdent et ... patatras ... (air connu).

Quelque peu vexé, **Alban** peste et retourne s'asseoir.

Et **Magiconan** de conclure avec malice *"Ah ça, ce n'est pas anodin..."*

Anneau...Anodin ... Humour !

Sacré **Magiconan**.... On croirait presque du "*Patrice*" ...

T'inquiète pas **Alban**, ça arrive à tout le monde de louper un tour ou une routine...moi le premier. Le principal est que quand tu le fais en situation réelle, tout se passe bien.

Alban nous a également apporté sa version "*maison*" du tour de mentalisme *Clairvoyance*. Comme j'ai fait l'acquisition de l'original chez *Climax*, je propose de montrer le principe.

Le tour se présente sous la forme d'une plaque transparente en plexiglas sur laquelle sont fixées quatre pinces. Cette plaque s'insère sur un support et en regard de chaque pince figure un numéro.. 1 ... 2... 3... et 4.

Dans un premier temps, je demande à **Vincent** de choisir une carte dans un jeu et de noter sa valeur sur un morceau de papier qui est ensuite plié en deux. **Vincent** accroche ensuite ce papier à la pince qui sera en face du numéro 1.

Puis je demande à je ne sais plus qui de choisir une ville et d'inscrire son nom sur un morceau de papier qui est plié en deux et accroché à la pince qui sera en regard du numéro 2.

Ensuite, une troisième personne choisit une couleur dont le nom est inscrit sur un nouveau morceau de papier qui une fois plié est accroché à la pince qui sera face au numéro 3.

Et on termine par un nombre à trois chiffres dont le valeur est inscrite sur un dernier morceau de papier, lui aussi plié et accroché à la pince correspondant au numéro 4.

Quatre papiers sont désormais accrochés sur la plaque, chacun étant tenu par une pince et à aucun moment je n'ai eu ces papiers en main une fois rédigés.

La plaque est maintenant remise sur le support et je peux donc commencer cette routine basée sur une transmission de pensée.

"**Vincent** ! *Es-tu avec moi ? Peux-tu te concentrer sur ta carte et projeter vers moi son image ? Dessine-la dans ta tête... Ça y est ?..... (silence du à la réflexion intense).... Je vois du noir... Ta carte est elle de couleur noire ?*"

"Oui !"

"*Je vois une pointe... une pointe dirigée vers le haut... Ta carte est-elle un Pique ?*"

"Oui !"

"*Je vois un personnage... un homme... cet homme porte une couronne sur sa tête.. .. Ta carte est-elle le Roi de Pique ?*"

"Non !"

"*Comment ça Non ?*"

"Non !"

Et merde je me suis planté ... J'ai du aller trop vite dans mon ... Mais non je vais pas le dire.. C'est interdit car des Moldus pourraient lire ce compte rendu.

Eh tu vois **Alban**... Ça arrive à tout le monde...Surtout à moi.

"*Bon c'est pas grave on continue et on va dire que j'avais bon.. D'accord ?*"

Après avoir brillamment foiré la première épreuve j'enchaîne sans problème les autres révélations...

Routine basée sur un principe ancien et sans difficulté technique... Dès lors qu'on ne se plante pas lamentablement lors de la première étape.

Concernant les révélations, j'indique que je fais vérifier les quatre papiers à l'issue de la routine. D'autres membres du club, sont partisans de ne pas le faire et de laisser les spectateurs réagir par eux-mêmes.

Drago vient nous proposer un jeu d'argent... Le lot n'est pas très conséquent, puisqu'il n'y a que 3 dollars à gagner..

Drago nous montre un portefeuille dans lequel on aperçoit les billets.

Puis notre joueur professionnel à petits moyens propose pour 1 dollar de deviner la couleur de la carte pensée par **Mankaï**.

Drago sort un billet de \$1 et le pose sur la table.

"Trèfle ?"

"Oui !"

Oh non ! Pas encore un tour avec un complice ... Bon, voyons voir la suite...

Ensuite, pour un deuxième dollar, **Drago** propose de deviner la valeur de la carte.

Drago sort un second billet de \$1 et le pose également sur la table à côté du premier.

"9 ?"

"Non !"

"Ah ? C'était quoi ?"

"Un Valet !"

Drago sort un troisième billet de 1 \$ et pour ce dernier dollar, **Drago** annonce avec un grand sourire "*Ta carte était le Valet de Trèfle... Donc j'ai deviné et je garde l'argent.*"

Mouais...

Comme personne ne semble être convaincu par ce gag, **Drago** déclare : "*Je savais que tu allais choisir le Valet de Trèfle... regarde ! Dans le porte feuille j'ai une seule carte... Et cette carte c'est le ... joker... et ça vaut toutes les autres cartes ... Non ?*"

Mouais.... Là encore c'est un peu le flop...

Alors pour conclure, **Drago** déclare "*Je vais vous prouver que je savais que la carte pensée par **Mankaï** serait le Valet de Trèfle*" puis il retourne un à un les trois billets de \$1.

Sur le dos du premier billet est inscrit "**VALET**", sur le dos du second billet est inscrit "**DE**" et sur le dos du troisième billet est inscrit "**PIQUE**".

CQFD... Ce Qu'il Fallait Démontrer...



Une routine utilisant le même principe que celui de la routine que je viens de présenter.
Drago nous précise que c'est une adaptation de la routine *Predator* de **Paul Wilson**, adaptation rendue possible grâce à l'utilisation du *Pocket Wallet* de **Dominique Duvivier**.

Ah au fait **Drago** ! Une question... comment t'as fait pour savoir que **Mankai** avait choisi une carte à Trèfle ?...
Ah c'était du bol ?... Okay ...
Candidat suivant !

Et c'est **Edgard** qui propose de s'y coller.

Edgard demande à **Alban** de choisir une carte dans un jeu. Cette carte - l'AT – est perdue dans le jeu et **Edgard** indique qu'il va la retrouver d'une pichenette.

Hélas, ce n'est pas la bonne carte.

Cette carte est mise face en bas sur la table et comme par magie, grâce à un claquement de doigt, elle se transforme en la carte choisie par **Alban**.



Edgard saisit la carte et indique qu'il va la remettre dans le milieu du jeu, mais le jeu disparaît et il ne reste plus que les 4 As entre les mains d'**Edgard**.

Une routine de **David Stone** intitulée *Ghost*.



Edgard sort maintenant un chapeau qu'il pose que la table et nous présente un bouquet de fleurs jaunes. Notre ami a du se faire avoir par la fleuriste car il semble que les fleurs ne soient pas de la première fraîcheur. Pour preuve, il prendre les pétales qui se détachent et les dépose un à un dans le chapeau.

Puis on voit apparaître sur le bouquet de nouveaux pétales... rouges.

Ah c'était juste que la couleur jaune ne lui plaisait pas.

Edgard prend ensuite le chapeau et nous fait constater que les pétales jaunes ont disparu.

La suite est plus amusante... surtout quand on connaît la profession de **Edgard**...

Il nous montre une feuille de papier roulée sur elle-même et l'ayant déroulée nous fait constater que cette feuille comporte la photo d'une poule.

Edgard positionne la photo au-dessus du chapeau , poule tournée vers nous et après un "*Cot Cot Codec*" de rigueur.. nous montre l'œuf que la poule vient de pondre.

Et, de façon consécutive, la poule de *Mister Edgard* nous pond ainsi plusieurs œufs.

Ceci étant fait, **Edgard** roule à nouveau sa feuille de papier puis il nous montre le contenu du chapeau... dans lequel il n'y a rien..; nada ! Les œufs ont disparu de la même façon qu'ils étaient apparus...comme par Magie.

Un grand classique ...



Edgard qui est manifestement en forme, enchaîne sur une routine de cartes.
Une carte est choisie dans un jeu face en l'air.
Soudainement, tous les dos des cartes changent de couleur, sauf celui de la carte choisie.
Cette carte est mise de côté et **Edgard** propose de recommencer, mais rien ne se passe.
Pas tout à fait, car la première carte mise de côté s'est transformée en la seconde carte choisie.

Une adaptation du célèbre *Chicago Opener* dont l'invention est créditée à **Frank Everhart**. Ça s'appelle *Voile Rouge*, par **David Stone**.

Si vous voulez en savoir un peu plus sur l'origine de cet effet, je vous renvoie vers l'excellent article de *Artefake* sur le sujet (<http://www.artefake.com/spip.php?article40>) où vous pourrez découvrir que tout n'est pas aussi limpide que l'effet lui-même quant à la paternité de ce tour.

Une réunion sans une routine de **Aldo Colombini** n'est pas une création complète... Je me dois donc de sacrifier au rituel et je propose une routine extraite de son booklet *Baroque Cards* et intitulée *Maestoso*.

Le principe est simple... On enferme une carte dans un étui et elle s'en échappe.
On ne peut pas faire plus simple.

Je fais choisir une carte qui est montrée à tout le monde – y compris à moi.
Cette carte va symboliser le magicien **Houdini** qui comme chacun le sait était spécialisé dans l'évasion.

Je montre deux Rois rouges (mais on peut prendre n'importe quelles cartes) qui symbolisent deux témoins.

Le jeu est pris en main gauche faces en bas. Le premier Roi est posé face en l'air, décalé vers l'avant. La carte choisie est posée par dessus face en l'air en alignement avec le jeu, et le second Roi est posé sur le jeu en décalage interne.

Tout le monde voit distinctement les trois cartes – faces en l'air - posées sur le dessus du jeu faces en bas.

Je rassemble les trois cartes et je les introduits dans l'étui.

Quatre élastiques sont mis autour de cet étui. Deux sur sa largeur et deux sur sa hauteur.

L'expérience proposée consiste à faire s'évader **Houdini**.

L'étui est posé sur le jeu... Roulement de tambour...

On fait glisser l'étui vers la droite pour révéler face en l'air la carte choisie qui par on ne sait quelle magie a réussi à sortir de l'étui.

Vite vérifions ! On enlève les élastiques et on constate que l'étui ne contient plus que les deux Rois.

Houdini a réussi à s'évader sous les yeux des deux témoins !

Simple à faire.. Impromptu... Il suffit juste d'avoir quelques "gros élastiques" avec soit.
La "disparition" de la carte choisie est basée sur un mouvement de **Rick Johnson**.

Fabien (Je pourrais écrire **Fabien 1**, mais ça ne sert à rien de préciser dans ce cas là. La précision a toute son importance quand il s'agit de l'autre **Fabien**... qui lui est donc **Fabien 2**...).

Fabien, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, propose également une routine de cartes.

Un jeu – une carte choisie – perdue dans le jeu.



Fabien retourne la première carte du jeu... et ce n'est pas la carte choisie.

Une pichenette et la carte se change à vue en la carte choisie.

Un geste technique emprunté à *Dan and Dave*. C'est rapide et direct et basé sur une variante du *Top Shot* de *Lennart Green*.

Fabien qui aime bien les manipulations et les techniques de cartes propose de nous montrer ce qu'il appelle un "*effet collector*" de *Ed Marlo*.

Quatre Rois sont mis face en bas sur la table.

Trois cartes sont choisies et également mises face en bas sur la table.

Les quatre Rois sont à nouveau montrés et les trois cartes choisies sur mises une à une dans le milieu du jeu.

Au final les trois cartes se retrouvent alternées entre les quatre Rois.

Ah forcément ... *Ed Marlo*... Ce n'est pas le premier venu...

Toff propose de prendre la suite.

Va-t-il nous présenter du *Ed Marlo* lui aussi ?

Toff nous présente quatre Rois ...
Tiens, ça me rappelle quelque chose...

Les quatre Rois sont identifiés par quatre gommettes.

Ah non, ce n'est pas la même chose...



Toff invite **Jean-Luc** et choisir deux Rois de la même couleur et **Jean-Luc** choisit les deux rois noirs. **Toff** prend donc les deux Rois rouges.

Les Rois sont posés un à un sur la table en alternant les couleur... mais se retrouvent aussitôt rassemblés par couleur.

On recommence, en échangeant les paquets et là encore les Rois se rassemblent aussitôt par couleur.

A la demande de **Toff**, **Jean-Luc** pose alors ses cartes faces en l'air en alternance avec les cartes de **Toff** qui sont posées faces en bas.

Et là encore les cartes se regroupent par couleur. Magique non ?

Ça s'appelle *Oil Slick* et c'est de *Dan Fleshman*.

Toff poursuit avec la participation de **David Magiconan**.

Pour cette routine, il utilise quatre As et quatre Dames. Les As sont mélangés, et les dames également.

Une carte est choisie dans le paquet des As.

Toff avait le dos tourné mais il indique que les Dames ont regardé et qu'elles vont lui donner un indice.



Toff compte ses cartes et on constate qu'une Dame s'est retournée. La Dame de Cœur. On étale les As faces en bas ... et on constate que la Dame de Cœur est au milieu. Puis on se rend compte que l'As de Cœur se trouve parmi les Dames.



Toff poursuit sa routine en mettant de côté les Dames. Il saisit alors le paquet des As, le secoue et le compte. On s'aperçoit qu'un dos a changé de couleur. Il secoue à nouveau le paquet et recompte. Un second dos a changé de couleur. L'opération est renouvelée encore deux fois et à chaque fois un nouveau dos change de couleur.

Toff déclare "Les dos changent de couleur. Ce qui serait sympa c'est que les faces aussi changent..." Et là tout le monde se rend compte que les As se sont transformés en Dames.

Mais alors... sur la table... Et là également on se rend compte que les As ont pris la place des Dames.

Deux routines de **John Guastaffero** intitulée *Intuition* et *Out Of The Blues*.

Alors **Toff**, on fait des infidélités à **Aldo** ?

Magiconan s'excuse auprès de nous en disant "*Je vais vous présenter encore un tour de cartes.. Désolé !*"

C'est vrai qu'à bien y regarder –il n'y a qu'à relire les comptes rendus - on se rend compte que la cartomagie tient une grande part dans nos réunions.. Mais vu la très grande quantité d'effets divers et variés qui ont été créés par des magiciens de part le monde on ne risque pas de s'ennuyer. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les niveaux de difficulté.

David Magiconan commence par mettre de côté sur la table une carte qu'il nous dit être une prédiction.

Puis il nous présente quatre cartes blanche qui sont mises face en bas sur la table.



David fait choisir une carte dont la face est montrée.

Puis il s'en sert pour retourner les quatre cartes blanches.

Tout le monde peut constater que la carte choisie a disparu car il ne reste que les quatre cartes blanches. Ces quatre cartes sont montrées, faces et dos...

Mais où est donc la carte choisie ?

David nous rappelle qu'il a mis une carte à part au début de la routine. Il se saisit alors de deux des cartes blanches et s'en servant comme d'une pince il retourne la carte qui se trouve à part sur la table... C'est la carte choisie.

Ça s'appelle *Dream Wonder* et c'est de **Jean Pierre Vallarino**.

L'un des comptages effectué est le *Rumba Count* inventé par **Jean Pierre Vallarino**.

Le final repose sur une manipulation que **Harry Lorayne** explique dans une excellente routine de bonneteau intitulée *Monte Monte Plus* dans son DVD *Magical Classics* vol 2. Il l'appelle *Twist Turn Move* et crédite **Trevor Lewis** pour l'invention de cette technique très bluffante pour échanger deux cartes.

Une vidéo de *Dream Wonder* présenté par *Mister Vallarino himself* se trouve dans la partie secrète du site...avec l'explication. Mais seuls les membres du **MCR** peuvent y accéder.

David nous propose maintenant de nous montrer deux collectors...

Il commence par une production d'As réalisée par des coupes successives... Pour les trois premiers As, ça se passe sans problème ... Par contre ça se complique pour le 4^{ème} As parce que là ça ne marche pas.

Eh **Alban** ! Tu vois, ça arrive à tout le monde...

Magiconan après avoir récupéré son As récalcitrant, fait ensuite choisir trois cartes qui sont mises sur la table.

Le jeu est mis en éventail et **Magiconan** remet les cartes dedans, faces tournées vers le public. L'éventail est ensuite refermé.

Les 4 As sont ensuite repris et mis sur le dessus du jeu qui est immédiatement étalé sur la table.

Tout le monde peut constater qu'entre chaque As se trouve une carte. Et ces trois cartes intercalées entre les As sont précisément les trois cartes choisies. Magique non ?



Le deuxième effet, consiste également à faire choisir trois cartes, mais celles-ci sont simplement touchées par les spectateurs et mises en décalage sur l'avant du jeu sans que personne n'en prenne connaissance immédiatement – même pas ceux qui les ont choisies. Une fois les trois cartes choisies, elles sont montrées et posées sur la table.

Puis **Magiconan** pose les 4 As sur le dessus du jeu et sont pelés un à un pour les montrer avant d'être reposés sur la table.

Ceci étant fait, il saisit les trois cartes choisies et les insère une à une dans le jeu.

Magiconan prend à nouveau les As et les pose sur le dessus du jeu, qui est ensuite étalé.

Là encore on constate qu'il y a une carte intercalée entre chaque As.

Magiconan salue et laisse la place à **Antoine** qui vient nous proposer une nouvelle routine...; de cartes.



Pour cela, **Antoine** fait choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Comme tout magicien qui se respecte, **Antoine** propose de retrouver la carte choisie .

Il retourne sur le jeu une carte... un Joker.

Évidemment on a coutume de dire que le Joker remplace n'importe quelle carte..;

Mais pas en magie... et **Antoine** semble déçu d'apprendre qu'il ne s'agit pas de la carte choisie. Cette carte est mise de côté.

Il sort alors un petit étui de sa poche et nous fait constater qu'il est vide;

Effectivement, on peut voir à travers.

Antoine reprend alors le Joker qu'il vient de mettre de côté et il l'insère dans son petit étui. Comme l'étui est transparent, on peut voir la face du Joker.

Et **Antoine**, tout en tenant son étui à bout de bras, nous réaffirme que le Joker remplace n'importe quel carte.

Et là sous nos yeux on voit la face du Joker se transformer petit à petit à vue en la carte choisie. **Antoine** sort cette carte de l'étui et chacun peut constater que le Joker s'est bel et bien transformé en la carte choisie. Magique non ?

Wow ! de Masuda. Ce matériel permet diverses routines. L'une d'elle est d'ailleurs assez sympa. Elle consiste à faire choisir une carte, la faire signer et la perdre dans le jeu. Une carte est retrouvée par le magicien et mise dans l'étui. La carte ressemble à la carte choisie, à ce détail près qu'elle ne comporte pas la signature du spectateur. Qu'à cela ne tienne, le magicien fait apparaître la signature petit à petit à vue sur la carte sous le regard ébahi du spectateur.

Antoine préfère sa version avec un Joker... car le Joker présente l'avantage de pouvoir être réutilisé immédiatement sans problème dans un close-up en table à table. Et c'est pas faux...

Et voilà, l'après midi tire à sa fin... et ça tombe bien car la réunion aussi.

Pour ceux qui le souhaitent, n'hésitez pas à me faire parvenir les explications de vos tours pour alimenter "*L'Entrée des Artistes*" cet espace sur le site auquel seuls les membres du Magicos Circus Rouennais ont accès.

Prochaine réunion le samedi 21 novembre 2009.

A bientôt...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie